

JUST CAUSE 2 • BLAZBLUE • RED DEAD REDEMPTION • SOCOM
Megacons
El Corte Inglés
Nº 82 · Marzo 2010 · www.elcorteingles.es
LOS MEJORES JUE
GOD OF WAR III
KRATOS SUBE AL OLIMPO
NINTENDO DSi XL
DISFRUTAR A LO GRANDE
BAD COMPANY 2
FUEGO EN EL FRENTE
SONIC & SEGA
ALL-STARS RACING
HEAVY RAIN
AVENTURA REVOLUCIONARIA
FINAL FANTASY XIII
FANTASÍA INFINITA

MARZO 2010



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Alejandro Pascual, Lorena Pérez
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
Gorrinch, Jotacé, William van Dijk
Director Comercial:
Jerónimo Bascoy
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Leo Rey
Imprime:
Rivadeneyra
Depósito Legal:
M-43083-2002

Red Dead Redemption
MULTI

Os avanzamos el juego de cowboys que va a revolucionar el género. El Salvaje Oeste nunca estuvo mejor representado en un videojuego.



Final Fantasy XIII — 10
MULTI

Por fin, la decimotercera fantasía final llega a nuestras consolas. Tras mucho tiempo ya podemos disfrutar de esta gran aventura de rol japonés.

Sonic & Sega All Stars Racing — 14
MULTI

Sonic y las demás mascotas de Sega se han unido para competir en una frenética carrera arcade. El mejor competidor de «Mario Kart».

God of War III — 24
PS3

La aventura que cierra la trilogía de Kratos será tan magnífica como brutal. Nunca un juego aprovechó mejor la PlayStation 3.

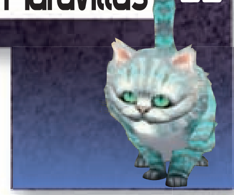
Heavy Rain — 26
PS3

Si buscas una experiencia diferente en los videojuegos, «Heavy Rain» es la opción que estás buscando. Un drama interactivo adulto y maduro.



Alicia en el País de las Maravillas — 30
MULTI

El juego de la próxima película de Tim Burton promete expandir la experiencia de la gran pantalla mientras exploramos el País de las Maravillas.



Ace Attourney — 35
NDS

Ya es hora de dar un descanso a Phoenix Wright para que Miles Edgeworth tome el protagonismo.

Índice ...
... POR JUEGOS

Aliens vs Predator/12 Battlefield Bad Company 2/17 BlazBlue/19 BricoParty/31 Especial Nintendo 2010/06 Final Fantasy Crystal Chronicles. The Crystal Bearers/32 Just Cause 2/18 Karaoke Revolution/20 Guitar Hero Van Halen/20 Moto GP 09/10 /16 Picross/36 Silent Hill Shattered Memories/28 SOCOM Fire Team Bravo/21 Sonic Classic Collection/34 Super Monkey Ball/32 Winx/36

La llave virtual

Vaya mes el que tenemos ante nosotros. Hace ya muchos marzos que no veíamos llegar tantísima calidad a nuestras consolas. La portada de Megaconsolas da fe de ello. Uno de los personajes más carismáticos e influyentes de los últimos tiempos, Kratos, vuelve a irrumpir con fuerza y ardor guerrero para mostrarnos lo que es consumar una venganza como dios manda. Y es que precisamente ante los dioses de la mitología griega se planta en su última y brutal aventura, para dar ya el carpetazo a una historia que nos ha enganchado en tres anteriores juegos –con más de 600.000 unidades vendidas– y que pone el broche de oro a la saga con «God of War III», por primera vez en PS3. Épica, apabullante, soberbia, impactante... se agotan los calificativos para definir esta obra de arte, con un Kratos subiendo al Olimpo en su aventura y a los altares en el pensamiento de quienes le hemos seguido desde el primer «God of War». Pero es que similares adjetivos tenemos para «Final Fantasy XIII», la fantasía del mejor RPG que no cesa. ¿Y qué decir de «Heavy Rain»? Pues todo lo anterior, y en mármol escrito "emoción a flor de piel". Un antes y un después con este drama interactivo, lo más parecido a protagonizar en carne propia una película extraordinaria, un thriller donde todo lo que sucede depende de ti. Pero aún hay más. Nintendo nos ofrece incrementar la experiencia de juego con un nuevo paso en la evolución de su portátil. Ya podemos disfrutar a lo grande con DSi XL, que nos permitirá realizar las funciones táctiles de siempre con más comodidad y tener un ángulo de visión en pantalla para que otros se arrimen a ti y aprendan. Lo dicho, ¡qué marzo! **J.M. Fillol**





UN NUEVO TIPO DE THRILLER

Alan Wake se prepara para su lanzamiento a finales de mayo

ALAN WAKE

Microsoft presentó sus novedades en San Francisco durante el evento X10, que se dedicó exclusivamente a los juegos que la compañía lanzará este próximo año, dejando quizá las sorpresas para el próximo E3. Así, pudimos conocer que «Halo Reach» y «Dead Rising 2» llegarán en septiembre, con beta multijugador en dos meses para el primero y contenido exclusivo de 360 para el segundo; «Fable III» saldrá a finales de año, «Crackdown 2» hará lo propio en junio y «Alan Wake» despertará por fin en mayo. Éste último es, sin duda, uno de los títulos más esperados por los aficionados de la consola de Microsoft desde que fuera anunciado hace cinco años. Se trata de un thriller de acción, que combinará el terror psicológico con una buena historia y un estilo shooter en los enfrentamientos. La historia se centra en el personaje de Alan Wake, un escritor que lleva bloqueado dos años, y que decide pasar una temporada en el pequeño pueblo de montaña de Bright Falls, un lugar perfecto para relajarse y poder empezar su nueva novela.

Miedo por episodios

Nada más llegar al pueblo las cosas no salen como habían planeado. Su mujer es secuestrada y Alan tiene un misterioso accidente, a partir del cual empieza a darse cuenta de que los hechos de su supuesta nueva novela, que no recuerda haber escrito, están cobrando vida. La actitud extraña de los lugareños tampoco ayudará demasiado… «Alan Wake» está desarrollado por Remedy, el estudio finlandés creador de «Max Payne», que vuelve con lo mejor que sabe hacer: contar historias y mezclarlas con grandes dosis de acción. El equipo ha creado un formato tipo serie de televisión, dividido en capítulos con los clásicos trailers de “Anteriormente en…”, que nos mantendrán en tensión sobre si lo que le está pasando a Alan es un sueño o una pesadilla muy real.



Nueva versión adaptada para Wii

RUNAWAY



Uno de nuestros desarrolladores patrios por excelencia es Pendulo Studios, maestros de la aventura gráfica más tradicional, que nos llevan sorprendiendo desde la década de los 90 con aquel «Hollywood Monsters» y sobre todo con el clásico «Igor: Objetivo Uikokahonia». Ahora vuelven con la tercera parte que servirá como colofón final para «Runaway». Para celebrarlo, el juego llegará en una edición de lujo que contendrá los tres juegos de la serie en su edición de PC, la plataforma que vio nacer esta aventura, pero las consolas no se quedarán atrás, ya que su segunda parte, «A Dream of the Turtle» se prepara para su lanzamiento en Wii. Esta tercera entrega, «A Twist of Fate», también llegará para la pequeña de Nintendo, DS, con una jugabilidad ajustada al control táctil de la portátil. Asimismo supone el desenlace de la aventura protagonizada por Brian Basco y Gina Timmings, donde por primera vez podremos controlar también a Gina. Una saga con un estilo clásico y castizo que no te puedes perder.

Cruzará la meta en mayo

SPLIT/SECOND: VELOCITY

Los que hayan jugado a «Pure» seguramente ya conocen de lo que son capaces los chicos de Black Rock Studios, que crearon un título de carreras de quad, lleno de saltos y trucos totalmente espectaculares, sorprendiendo a propios y extraños hace tan solo un par de años. Ahora, con «Split/Second: Velocity» se pasan a los vehículos y la destrucción, muy al estilo «Burnout», pero con suficiente personalidad como para marcar la diferencia. Y es que pretenden revolucionar el género de las carreras arcade con un juego donde la propia ciudad y el escenario se irá desmoronando, literalmente, a nuestro paso, con puentes y edificios que se desploman y explosiones por doquier. El objetivo es sencillo: acabar el primero de la carrera utilizando cualquier medio a nuestra disposición. «Split/Second» también tendrá un nuevo sistema para mostrar el interfaz, fundiéndose más con el propio juego. Frenetismo en estado puro que llegará el 21 de mayo.



Charlando con los creadores

ENTREVISTA

FINAL FANTASY XIII

Motomu Toriyama, director de «Final Fantasy XIII» y Yoshinori Kitase productor de la serie, respondieron a nuestras preguntas acerca de uno de los juegos de rol más esperados de los últimos tiempos.

¿A qué cree que se debe el inusitado y prolongado éxito de la saga Final Fantasy?
Yoshinori Kitase: FF siempre ha intentando crear los mejores juegos respecto al desarrollo técnico de la época, sobre todo gráficamente. Por eso la serie siempre ha cambiado. Lo que no ha cambiado es el hecho de que describa la condición humana de un modo dramático. Esta combinación es la que ha hecho que la gente siga comprando nuestros productos.

Final Fantasy siempre ha tratado un tema importante en cada saga, ¿cuál es el de «XIII»?
Motomu Toriyama: La determinación de luchar contra el destino. El destino de los personajes de la historia, como el de Lighting, es injusto. El juego describe cómo luchan contra esta situación, superan otras adversidades y cómo encuentran la esperanza al final.

¿Qué nos puede decir del sistema de batalla?
MT: Queríamos transmitir más emociones a través de las batallas. Tradicionalmente, tus personajes tenían que ejecutar las acciones por turnos, pero esta vez fuimos capaces de hacer que todos realizaran los ataques simultáneamente, desarrollando unos combates muy espectaculares.

El desarrollo de «FFXIII» ha sido de los más largos de la industria. ¿Erais conscientes del trabajo que había por delante?
YK: Nuestra visión sobre el juego no ha variado. Es verdad que hemos tardado mucho, pero un año y medio de todo ese proceso fue para desarrollar el motor gráfico, y crear un desarrollo multiplataforma que se lanzara a escala mundial casi simultáneamente. Personalmente creo que el resto del tiempo, esos tres o cuatro años, no es demasiado comparado con otros títulos de la serie.

¿Qué queríais transmitir a través del mundo de Fabula Nova Cristallis?
YK: Cuando juegas a «FFXIII» no puedes descubrirlo todo acerca de este mundo. Los dioses dan a los personajes del juego un destino inquebrantable que tienen que cumplir. Poniendo un ejemplo de la realidad, a veces uno tiene que enfrentarse a situaciones que no puede evitar. Por ejemplo, si trabajas en una empresa, probablemente tengas que realizar alguna tarea que no te guste hacer, pero que tienes que cumplir. Y ese tipo de situaciones son las que veremos en el juego, en las que tienes que afrontar algo que no puedes controlar. El mensaje del juego es que tienes que tener la determinación de luchar y coger las riendas de tu vida.

¿De qué estáis más orgullosos?
La serie Final Fantasy es conocida, evidentemente, como un juego de rol, pero, por ejemplo, ahora en el sistema de batallas puedes ver elementos tradicionales, como el sistema por turnos mezclados con componentes de acción dinámicos. Es algo totalmente diferente a los juegos de rol clásicos y a los juegos de disparos. En cierto modo hemos creado un nuevo modo de disfrutar de los videojuegos. Por un lado, queríamos seguir manteniéndonos fieles a la serie, pero, por otro, deseábamos crear algo nuevo. El resultado es un nuevo género. Y es de lo que más orgullosos estamos.



Breves

Batman vuelve

Batman continúa su exitoso camino por las consolas, ésta vez, en las plataformas de Nintendo, con Batman: El Intrépido Batman el próximo otoño. Podremos controlar tanto al superhéroe como a muchos de sus aliados.

Acción de descarga

Si eres un fanático de los juegos multijugador, ahora puedes sumar un título más a tu lista: Blacklight Tango Down, un juego de acción y disparos en primera persona disponible únicamente mediante descarga para 360 y PS3.

Grease ya tiene juego

Si las películas de acción tienen su propio videojuegos, ¿por qué no lo oba a tener uno de los musicales más famosos? Ahora podrás cantar y bailar en tu Wii y Nintendo DS, y es que no todo va a ser pegar tiros…

Street Fighter IV se amplía

Ya conocemos a todos los personajes que ampliarán la experiencia de «Street Fighter IV», en la nueva versión del juego que llegará a finales de abril y que lleva la coletilla de Super. A los ya conocidos Dee Jay, T. Hawk, Juri, Cody, Adon y Guy se unen personajes de Street Fighter III: Makoto, Dudley e Ibuki. Los rumores apuntan a aque un último personaje, totalmente nuevo, se anunciará muy pronto.

Los clicks también se pasan a los videojuegos

PLAYMOBIL



Que los videojuegos son un excelente filón para otro tipo de entretenimientos es algo ya demostrado. Tras el éxito que supuso juegos de la marca Lego, como «Lego Star Wars» y hasta «Lego Rock Band», ahora le toca el turno a los famosos clicks de Playmobil para trasladarse al ocio interactivo. Sus últimas propuestas (recordemos que ya habían hecho sus pinitos en PC y con un juego de piratas para DS) son «Playmobil Knights», para la pequeña de Nintendo y «Playmobil Circus», para Wii. Los dos tendrán historia con varias misiones así como minijuegos.



LO NUEVO DE NIN

A Nintendo eso de anunciar juegos que van a salir dentro de cinco años no les va. Y lo ha demostrado: «Super Mario Galaxy 2», 11 de junio, «Monster Hunter Tri», 23 de abril, «Sin & Punishment Succesor of the Skies», 7 de mayo, «Wario Ware Do It Yourself», 30 de abril. Y, por si fuera poco, la nueva Nintendo DSi XL, con unas pantallas más grandes, estará disponible a partir del 9 de marzo. A prueba de impacientes.

SUPER MARIO GALAXY 2 Wii

La odisea de Mario por el espacio sigue siendo una montaña rusa de color y sensaciones. Tras un primer contacto con este mundo, uno se siente como volver a casa. Y es que la fórmula que (esta vez) continúa en «Super Mario Galaxy 2» podría quedar instaurada como la conversión más perfecta de un plataformas a las 3D. Esta vez, no iremos solos por la galaxia. Yoshi se une a la aventura aportando un añadido a un sistema de juego ya de por sí sólido y contundente. Pero es en el conjunto global, en esa mezcla frenética de saltos, cambios de gravedad, trampas, power-ups y jefes finales donde Mario brilla con más fuerza que nunca. Una delicia sensorial que huye por completo de los grises y marrones de la realidad. Y bien que hace.





MONSTER HUNTER TRI Wii

Capcom ha sido inteligente al adaptar esta nueva entrega a Wii. No sólo por las evidentes razones técnicas, sino por acceder a una comunidad que ha crecido con juegos de Pokémon. Y es que su mejor definición es la de "el Pokémon para adultos". Nuestro objetivo: conseguirlos todos. Mezcla ahora esa profundidad con el afán de coleccionismo de la época en que comprábamos cromos y tendrás un juego imbatible. Añádele online para que puedas salir de caza con tus amigos y hacer estrategias y el éxito está asegurado.



METROID OTHER M Wii

Samus Aran ha cambiado mucho. El nuevo estilo, con abundantes escenas cinemáticas, contiene tres juegos en uno. Los más nostálgicos verán una clara inspiración en «Super Metroid» para SNES, mientras que el núcleo de juego contiene altas dosis de acción a lo «Ninja Gaiden», colocando el mando en posición horizontal. Apunta ahora a la pantalla y verás el modo primera persona de «Metroid Prime», para realizar investigaciones y disparos más precisos. Sin duda, Samus ha cambiado. Y a mejor.

...tendo en 2010

NINTENDO DSi XL

Puede convertirse en el modelo definitivo de esta consola. Nintendo DSi XL posee dos pantallas de 4,2 pulgadas cada una, que nos permitirán realizar las funciones táctiles con una comodidad total. Y es que, ante el aluvión de juegos que han llegado en los últimos años, donde manejamos menús de un recetario de cocina, resolvemos puzles o escribimos directamente en la pantalla táctil, era necesario una superficie mayor para realizar todas estas funciones con comodidad. El resultado es perfecto. Además, DS es una consola que, a menudo, se juega en compañía de otra persona que bien puede ayudarte o, sencillamente, quiere ver cómo juegas, por lo que el ángulo de visión de la pantalla es ahora mucho mayor. Sus colores cereza y chocolate resultan idóneos para representar ese aura de elegancia y distinción. El resto de características siguen ahí, con dos cámaras, menú con acceso al servicio de descarga DSiWare y una entrada de tarjetas SD. XL se convierte así en una consola no sólo para aquellas personas que aún no tengan una DS, porque es un modelo cómodo, ergonómico, sigue siendo fácil de transportar y mejora la experiencia en nuestro propio hogar.

- **Pantallas de 4,2 pulgadas cada una**
- **Mejor ángulo de visión**
- **Menú con Brain Training y Diccionario**
- **Disponible en cereza y chocolate**
- **Mismas funciones que DSi**



NINTENDO DS lite



NINTENDO DSi



NINTENDO DSi XL

SIN & PUNISHMENT SUCCESOR OF THE SKIES Wii

Este es el tipo de juego que al jugador más acérrimo de Nintendo le sirve para recordar que, en el fondo, la compañía japonesa sigue siendo la misma. Una continuación un juego de disparos de Nintendo 64 que no llegó a salir en nuestro país, pero que todos agradecimos verlo en Wii gracias a la Consola Virtual. «Succesor of the Skies» es, en consecuencia, un título mucho más pulido, adaptado técnicamente a Wii, pero que conserva el frenetismo arcade que su antecesor. Si te gusta la vieja escuela, te gusta «Sin & Punishment».



WARIO WARE DO IT YOURSELF! DSiWare · WiiWare

«Wario Ware» puede convertirse en el videojuego definitivo. Por si te parecían pocos los divertidos y frenéticos minijuegos que acompañaban a las anteriores entregas, «Do It Yourself» llega para añadir no cien más, sino infinitos, porque el juego gira en torno al contenido creado por el usuario. Y no sólo podrás jugar a aquellos que tú mismo diseñes, sino a los que otras personas hayan subido a Internet. Además, las dos versiones, que llegarán mediante descarga, son compatibles entre sí. Bienvenido a la fábrica de ideas.



TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

RED DEAD REDEMPTION

Cuántos juegos sobre el Lejano Oeste te vienen a la memoria en este momento?
Lo más probable es que, mejores o peores, los puedas contar con los dedos de una mano, sobre todo si nos ceñimos a la última generación de consolas. Entonces apareció Rockstar de nuevo rescatando una de sus licencias de la anterior generación, «Red Dead Revolver», para crear a su alrededor un mundo totalmente abierto y lleno de oportunidades. Se esperaba, pues, a «Red Dead Redemption» de una manera especial, pero era difícil imaginarse lo que estaba por venir hasta la primera vez que vimos el juego en movimiento. «Redemption» no sólo es una aventura de acción a lo «GTA», sino que posee uno de los terrenos más extensos que se hayan hecho nunca para un videojuego, más extenso, de hecho, que el del propio «San Andreas» y, lejos de lo que pueda parecer, no se ha quedado corto en añadir todo tipo de detalles. A parte de los clásicos pueblos, cabalgaremos por interminables desiertos y nevadas llanuras; cuando llueva, no sólo nos mojaremos nosotros, sino que toda la zona cambiará, embarrando el suelo, formando charcos, etc.
El sistema de búsqueda cuando cometamos algún delito ha sido alterado con respecto a «GTA IV», siendo mucho más coherente. Por ejemplo, si realizamos alguna fechoría en medio del pueblo, la ley nos buscará, pero si lo hacemos en un cruce de caminos alejados de las autoridades no sabrán quién es el culpable. Claramente, los tiroteos estarán a la orden del día, con un sistema de cobertura muy pulido y un completo arsenal a nuestra disposición, al que se le añaden características especiales como el Ojo de Águila o el lazo (ver recuadro). Súmale unas secuencias cinemáticas llenas de vida, con esa expresividad, esas voces y ese "saber hacer" única de la factoría Rockstar, y el resultado es un juego redondo y una de las mejores ambientaciones que hemos visto en un juego del salvaje oeste.



DE ESTE A OESTE

John Marston es un tío duro, pero también es un hombre de familia. Los pocos datos que tenemos del argumento del juego nos revelan que se trata de una historia sobre la importancia de la tierra, no importa lo difíciles que sean las condiciones que haya que soportar ni a quien haya que enfrentarse para conservarla. Y el Oeste es sin duda un lugar peligroso, lleno de indios, forajidos entre muchos otros peligros. A lo largo de la aventura, John no hará precisamente más amigos que enemigos, por lo que tendremos que andarnos con cuidado. Pero esta tierra, aunque peligrosa, también tiene su belleza, y es que no hay nada mejor en el mundo que cabalgar a lomos de tu caballo hacia el atardecer.

EJÉRCITO DE UN SOLO HOMBRE

A John Marston, el protagonista de «Redemption», no le bastará con tener un arsenal de armas a su disposición, que van desde los clásicos revólveres hasta la escopeta, el rifle o la siempre efectiva dinamita. También dispondrá de una habilidad única: el Ojo de Águila, que nos permitirá marcar varios objetivos y realizar una serie de disparos rápidos para acabar con todos de una tacada. Algunas de las misiones consisten en dar caza a delincuentes buscados por la justicia, y una vez encontrados (con vida, eso sí) no hay nada mejor que atarles con el lazo y llevarles a rastras hasta la sucia celda donde se pudrirán. La libertad a la hora de cumplir las misiones será uno de los aspectos destacados, pudiendo realizar tanto enfrentamientos directos como emboscadas.

Compañía: Rockstar Género: Acción/Aventura Lanzamiento: Mayo Cibercontacto: www.rockstargames.com/reddeadredemption Plataformas: PS3/360 18 +

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

FINAL FANTASY XIII

Desde hace mucho tiempo, esperar el próximo «Final Fantasy» se ha convertido en una costumbre. Pero, sin duda, la espera por esta decimotercera entrega se ha vuelto una de las más ansiadas, y el resultado es una historia profunda, épica y un sistema de juego totalmente renovado.

La serie «Final Fantasy» se ha convertido en todo un hito en los videojuegos. Pese a que este lleve el número trece a sus espaldas, no es ni una continuación ni comparte universo o personajes con ninguno de los anteriores. Lo único que tienen en común todos ellos es un sistema de combate basado en turnos, cada uno con sus propias reglas, y una historia mágica y especial que anima en todo momento al jugador a seguir hacia delante. En este universo, el llamado Fabula Nova Cristallis, se ha optado por crear un mundo futurista, el más moderno de toda la saga, con dos regiones divididas. Por un lado tenemos a Cocoon, un mundo flotante donde residen los miembros más destacados, y Pulse, el mundo exterior, cuyos habitantes son despreciados y puestos en cuarentena por el gobierno fanático de Cocoon. Evidentemente, el conflicto está a flor de piel y más aún cuando los dioses del juego, unos seres llamados l'Cie, fuercen a los protagonistas a cumplir un destino del que, supuestamente, no pueden evadirse. Lo que el equipo de Square Enix ha querido contarnos con esta historia es más interesante aún, ya que el tema principal nos habla sobre la lucha contra el destino y contra todo aquellos que se nos impone por una voluntad superior, a razón de que cada jugador saque sus propias conclusiones. El desarrollo del juego también ha variado mucho con respecto a entregas anteriores. Durante una larga porción de la aventura el desarrollo del juego será muy lineal y guionizado, dando poco lugar para la exploración. Eso sí, en cuanto avancemos un poco más en la historia encontraremos grandes mapas donde movernos con libertad.

Delicia gráfica

Si algo tiene «Final Fantasy XIII» es un apartado técnico soberbio. Tanto los escenarios como los personajes principales lucen estupendamente con una calidad gráfica de infarto. Se nota que todos estos años han dado su fruto y el resultado no podía ser más espectacular. Los vídeos son, sin duda, lo más trabajado, con un diseño y una animación de lo mejor que ha dado esta compañía, que nunca ha defraudado en este aspecto. Los combates, por otro lado, han cambiado mucho. No es de extrañar, ya que en la actualidad las compañías japonesas están intentando encontrar la manera de mostrar unos combates profundos, pero también dinámicos y divertidos. Los que nos presenta «Final Fantasy XIII» siguen el esquema básico por turnos que tan popular hizo a la serie en los 90, pero añadiendo mucha acción y sin pausas entre los diferentes turnos. Para ellos, nos centraremos en controlar al personaje principal, y tendremos que tratar de encadenar ataques con los otros miembros de apoyo. Cuando hayamos avanzado aún más, todos los personajes dispondrán de un ataque especial y de una de las famosas invocaciones, momento en el que sustituiremos a dicho personaje por este poderoso aliado. Lo que ha logrado «XIII» es digno de elogio. Una nueva fantasía que guarda la esencia de todo juego de la licencia, esto es: una historia interesante, buenos gráficos y combates apoteósicos, y se ha ajustados a gustos más sibaritas y acomodados de las nuevas generaciones. Ahora, es el tiempo el que tiene que juzgarlo respecto al resto de sus hermanos.

DUELOS EN COMBATE SINGULAR

Una de las cosas que más choca la primera vez que combates, es el hecho de controlar únicamente al personaje principal. Sin embargo, esto no significa que llevemos sólo a Lighting, la protagonista, sino que será el juego el que nos vaya dictando a quién llevaremos en cada momento, como si de una historia coral se tratara. Lo que sí podremos elegir es quién queremos que nos acompañe, pudiendo equilibrar mejor nuestras ventajas y debilidades según el oponente al que nos tengamos que enfrentar.



FICHA TÉCNICA

Square-Enix
RPG
Marzo
16+
www.finalfantasyxiii.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS
JUGABILIDAD
SONIDO/FX
ORIGINALIDAD

LOS PROTAGONISTAS

Aunque Lighting es el personaje principal del juego y prácticamente una versión femenina de Cloud de «FFVII», todos tendrán mucha importancia en la historia, ya que cada uno de ellos tiene un destino que cumplir o que evitar. Su hermana pequeña, será de vital importancia para los acontecimientos, al igual que Snow, el líder de la resistencia contra Cocoon. No podían faltar el personaje cómico que viene de la mano de Sazh y el punto infantil con Hope y Vanille. Por último, el toque misterioso y sensual viene a cargo de la bella Fang, de nuestros personajes favoritos.

GUÍA DE JUEGO

Todos los «Final Fantasy», a excepción quizá de los primeros y del «VIII», comienzan su apertura sumergiéndote directamente en la acción. «XIIs» sigue esta regla más que ningún otro, comenzando con el ataque preparado por Lighting y sucedido en un intercambio de escenas con la resistencia liderada por Snow. Es una genial forma de hacerse con todos los conceptos básicos, ya que en la primera media hora de juego ya dominaremos perfectamente los controles, los ataques cadena, las habilidades así como sabremos los inicios de la historia, lo suficiente como para que nos pique la curiosidad para saber qué viene a continuación. Aún queda mucho que descubrir a lo largo de la aventura, como las invocaciones, el sistema de habilidades muy parecido a su décima entrega y algunos personajes importantes, y poco a poco sin darnos cuenta ya estaremos sumergidos en este mágico y detallado mundo.

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

ALIENS VS. PREDATOR

Posiblemente, uno de los enfrentamientos más esperados y deseados por los fans de cada personaje y una lucha que lleva sucediéndose en el mundo de los videojuegos durante casi diez años. Y es que el primer «Alien vs. Predator» fue toda una sorpresa que cautivó a sus seguidores y les mantuvo jugando en red durante muchos años. Este nuevo «AvP» no es un remake propiamente dicho, ya que cuenta una historia relativamente nueva, pero guarda todas las características que tan especial hizo al primero de ellos. Las más importantes, la diferenciación entre cada uno de los tres protagonistas y su modo multijugador. En la campaña, podremos ir intercalando al marine espacial, al alien y al depredador, cada uno con sus habilidades únicas. La campaña del marine sigue siendo muy sólida, con un ambientación y un juego de luces que pone los pelos de punta y nos hará saltar de la silla en ciertos momentos. El alien es el más distinto de todos, con una rapidez sobrehumana y la capacidad de andar por cualquier superficie y escondernos en la oscuridad, que aprovecharemos para acabar con nuestras víctimas de forma sigilosa. El depredador es todo los contrario al humano, una bestia con todo tipo de accesorios tecnológicos que le convierten en el cazador definitivo. Seremos capaces de hacernos invisibles, ver en la oscuridad o utilizar sensores técnicos, y utilizar una gran variedad de armas, con las garras y el disco como protagonistas indiscutibles. Rebellion ha hecho su trabajo; ha creado un nuevo «Alien vs. Predator» con todo el sabor del que hizo hace diez años pero con las herramientas técnicas de las consolas de nueva generación. El resultado es más que acertado y una compra obligada para aquellos que crecieron con estos personajes. Eso sí, prepárate, porque el baño de sangre está asegurado.



FICHA TÉCNICA

- SEGA
- Shooter
- Febrero
- 18+
- www.sega.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS	4/6
JUGABILIDAD	5/6
SONIDO/FX	6/6
ORIGINALIDAD	3/6

CACERÍA MULTIJUGADOR

Muchos jugadores que estaban esperando este título sólo querían volver a meterse en la piel de estos seres alienígenas, pero otros esperaban con ansias su modo multijugador. Y es que el primer «AvP» marcó un hito ya que las posibilidades en una partida de estas características eran infinitas al mezclar en una batalla a los tres personajes, buscando siempre cuál se adecuaba más a tu estilo de juego. Este nuevo título rescata esa esencia añadiendo algunas particularidades como la posibilidad de crear un equipo de razas mezcladas. En cuanto a modos, vuelve los duelos a muerte y por equipos a los que se unen el Infección y el Caza Depredador, donde un jugador será el protagonista absoluto.



Nintendo
NINTENDO DSi XL
MAYORES PANTALLAS, MAYORES EMOCIONES.
• Pantallas 93% más grandes que las de Nintendo DS Lite
• Nuevas pantallas LCD con ángulo de visión ampliado
• Hasta 17 horas de autonomía
• Solo 100 gr. más que la Nintendo DSi
• Dos colores disponibles: Rojo Cereza / Marrón Chocolate
3
www.pegi.info
Compite en carreras multijugador con pantallas más grandes
Observa todos los detalles en el mapa de carrera
MARIOKART DS
www.nintendo.es © 2010 Nintendo. TM, ® the Nintendo DS, DS Lite and DSi XL Logos are trademarks of Nintendo



SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

No hay estrategia en este mundillo, o quizá en cualquier otro, que funcione tan bien como reunir a personajes queridos por los aficionados.

Y un juego de carreras es la oportunidad perfecta para realizar un repaso histórico por, prácticamente, todas las licencias conocidas de la compañía mítica Sega. La premisa de «Sonic & Sega All-Star Racing» es la misma que el rey de este género, «Mario Kart»; un arcade de conducción donde podremos y deberemos utilizar cualquier arma o ventaja a nuestra disposición para llegar los primeros a la meta. A través de circuitos ambientados en sus juegos, Sega ha conseguido un título frenético. Para lograr nuestro objetivo, tendremos que hacer uso de los objetos especiales repartidos por la carrera en forma de cajas, que nos permitirán ir más rápido, disparar misiles o dejar bombas en la carretera, por ejemplo. Cualquier cosa para frenar el avance de nuestros rivales. Como novedad, cada personaje tendrá un poder especial único y muy acorde con el estilo de su propio juego, que le permitirá avanzar con gran impulso desde las últimas posiciones y dar la vuelta a la carrera en el último momento. A parte del modo campeonato, donde tendremos que ir acumulando puntos en cada carrera, también existen misiones donde cumplir un objetivo, por ejemplo, conseguir el mayor número de anillos. Todo esto, unido al modo multijugador, hace de «Sonic & Sega All-Star Racing» un título muy competente, sobre todo en las consolas HD que carecen de un juego de estas características. Aficionados de Sega: enhorabuena. Vuestra compañía fetiche os ha regalado uno de esos títulos que mezcla el saber hacer de antaño, todo el detalle y la diversión que proporcionan los modos online y la potencia de las nuevas máquinas unido a un plantel de personajes simplemente inolvidable.

Valoración

GRÁFICOS	3/6
JUGABILIDAD	5/6
SONIDO/FX	5/6
ORIGINALIDAD	3/6

Ficha técnica

- SEGA
- Carreras
- Febrero
- 7+
- www.sega.com



ANTIGUOS ALUMNOS DE LA VIEJA ESCUELA

¿Qué decir de los icónicos personajes de este juego? Son un resumen de todo el amor que ha dado esta compañía. Tenemos símbolos como Sonic, Tails, Knuckles o Robotnic, de los juegos del erizo azul; Ryu Hazuki de Shenmue; Ulala de Space Channel 5; Amigo de Samba de Amigo; Ai-Ai de Super Monkey Ball; Akira y Jacky de Virtua Fighter; Alex Kidd; B.D. Joe de Crazy Taxi; o Beat de Jet Set Radio, por citar algunos ejemplos. Además, algunas versiones llegan con personajes exclusivos, como el caso de Xbox 360, que permitirá jugar con Banjo Kazooie o nuestro Avatar, o la versión de Wii, donde podremos usar nuestro propio Mii.



Nintendo
NINTENDO DSi XL
MAYORES PANTALLAS, MAYORES EMOCIONES.
• Pantallas 93% más grandes que las de Nintendo DS Lite
• Nuevas pantallas LCD con ángulo de visión ampliado
• Hasta 17 horas de autonomía
• Solo 100 gr. más que la Nintendo DSi
• Dos colores disponibles: Rojo Cereza / Marrón Chocolate
3
www.pegi.info
No te pierdas un detalle del estómago de Bowser
Disfruta de los pequeños personajes en pantallas más grandes
www.nintendo.es © 2010 Nintendo. TM, ® the Nintendo DS, DS Lite and DSi XL Logos are trademarks of Nintendo

PS3/XBOX 360

MOTOGP 09/10

A hacer el caballito una vez más se ha dicho porque el circo de las dos ruedas vuelve a rugir con voz de seda en los circuitos megaconsoleros.
Por supuesto, la gasolina fina corre por cuenta de Capcom, principal responsable de la evolución del subgénero (que nunca ha gozado de gran reputación entre los amantes de los juegos de carreras, todo hay que decirlo) merced a la saga «Moto GP», que el día del padre (y muy señor mío) llegará a la 360 y la PS3 con todas las licencias y pilotos de la temporada pasada. Aunque, para que nadie se salga de la pista, también estará disponible un DLC de descarga gratuita que incluirá todas las novedades del presente campeonato en mitad de las competiciones.
Podremos elegir cualquiera de las 3 categorías del mundial, y revivir los combates titánicos entre Rossi, Lorenzo, Pedrosa y demás cracks. Como suele ser tónica general en la franquicia, este nuevo «Moto GP» no sigue a rajatabla las trazadas simuladoras y algo frustrante de algunos títulos rigurosos sino que acarrea el arcade como estandarte. Así, es curioso que, en mitad de la carrera, tengamos un contador contrarreloj que se irá ampliando según avancemos y superemos postas, en plan juego ochentero. Algo que igual chirría a los puristas, pero que aporta un toque retro y «picador» de lo más gozoso. Menos pulida se antoja la conducción en las categorías inferiores, sobre todo la de 125cc., que exhibe su naturaleza arcade con mucho desparpajo. De todas formas, el buen motor gráfico, los dinámicos tiros de cámara, las escenas cinemáticas, la ambientación de los graderíos y, cómo no, un generoso modo multijugador para 20 moteros, hacen de esta entrega una de las más entretenidas y, poniéndonos estupendos, hasta emocionante.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	3/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	3/6
ORIGINALIDAD	3/6

DIVERSIÓN ANTE TODO

Los aires arcade llegan a casi todos los rincones del juego. Así, tendremos «asistente en carretera» en forma de trazada ideal para hacernos con los mandos de la máquina, sobre todo en la categoría reina de Moto GP, que nos obliga a mantener el equilibrio desplazando el peso del piloto según lleguen las curvas. También están las bonificaciones de tiempo por adelantar rivales, encadenar series de curvas rápidas y mantener la horizontalidad sin morder el asfalto. Y ojo a los efectos de distorsión y los estilizados pilotos para añadir más leña al fuego.

FICHA TÉCNICA

Capcom
Carreras
Marzo
3+
www.playmotogp.com

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

No hay ninguna producción actual que haya podido hacer sombra al reinado de «Modern Warfare 2». Sólo de pensar la posibilidad de recibir un título que pueda rivalizar con la obra de Infinity Ward dispara los mejores presagios de los aficionados. No es para menos, sobre todo si analizamos detenidamente el material que ofrece la última obra de DICE, el estudio sueco tras los pasos de «Mirror's Edge» y de la serie «Battlefield».

«Bad Company 2» toma fórmula de su antecesor y la potencia hasta límites insospechados. Para ello se ha añadido una nueva experiencia en campaña para un jugador que lleva al jugador a formar parte del B-Company, un escuadrón de cuatro soldados que debe abrirse paso a través de selvas, bosques, desiertos y ciudades abandonadas librando una guerra ficticia.

Gracias al motor Frostbyte tenemos la posibilidad de observar con todo lujo de detalles el épico argumento, que disparará nuestras pulsaciones gracias a giros de guión y momentos de acción intensa. Esto se consigue asentando una base más lineal que la de su antecesor en pos de obtener una experiencia más cinematográfica.

Si el argumento es digno de ser experimentado, el multijugador eleva la obra hacia un escalón superior. Es la base sobre la que DICE ha trabajado, destacando los modos Rush y Conquista, que ofrecen motivos suficientes para agarrar el mando y no soltarlo en varios días. Para aprovechar los nuevos mapas y la variedad de situaciones a las que nos somete el juego en este sentido se añaden otras dos fórmulas de éxito: el Team Rush y el modo Team Deathmatch. Una experiencia jugable sin parangón a la que se le suman las estrategias, clases y otras características propias de este apartado.

«Battlefield: Bad Company 2» es un digno rival para «Modern Warfare». De hecho, poco o nada tiene que envidiar a la obra de Activision. Es uno de esos shooters que no debes dejar pasar si buscas acción, diversión y, lo que es más importante, puro entretenimiento.



Valoración

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

EL SISTEMA DE CLASES

Como refuerzo para los modos multijugador, DICE ha reducido el número de clases del original a cuatro; Médico, Ingeniero, Soldado y Reconocimiento. Aquí se sigue la tendencia habitual: cada clase otorga un arsenal específico, lo que nos obliga a colaborar con nuestros compañeros por necesidad si queremos obtener la victoria en combate. Junto al sistema de escuadrones, que amplifica considerablemente las opciones cooperativas, este «Bad Company 2» garantiza horas de juego a través de la red.

Ficha técnica

- EA
- Shooter
- Marzo
- 16+
- www.battlefield.es

PS3/XBOX 360

JUST CAUSE 2



El primer «Just Cause» fue toda una sorpresa que cogió a muchos jugadores desprevenidos y les dejó con un muy buen sabor de boca. «Just Cause 2» recoge todas las ideas de su antecesor y las lleva al extremo. Ahora, el paracaídas es el principal protagonista de la aventura ya que, en combinación con el gancho, nos permitirá acceder a cualquier lugar permitiéndonos abordar las numerosas y variadas misiones de la forma que queramos. Al principio, el juego nos guiará en misiones específicas para que aprendamos a utilizar todas sus mecánicas, pero una vez que nos den vía libre, este archipiélago de islas paradisíacas se convierte en un patio de recreo donde hacer lo que nos venga en gana. Podremos conducir vehículos, subirnos a helicópteros en marcha o incluso a aviones. Y no hay nada más placentero que una persecución de coches donde vamos acabando con los enemigos subidos en un vehículo, cubriéndonos con él para saltar a otro y sacar al conductor del asiento.

Sin duda, el estudio detrás de «Just Cause 2» ha querido que el jugador se sienta capaz de hacer cualquier cosa, mientras disfruta de un paisaje de ensueño (mención especial a las puestas de sol y los amaneceres) en un entorno que se extiende hasta más allá de donde alcanza la vista, con zonas tropicales, desérticas, nevadas y todo lo que se te ocurra. ¿Quieres ir a la montaña más alta o al otro extremo de la isla? No te cortes.

Bajo un guión bastante típico se esconde un juego profundo, lleno de posibilidades y secuencias de acción frenéticas. La carrera del protagonista, Rico Rodríguez, está llena de tiroteos, acrobacias y saltos de fe. Si estás buscando un juego como éste y que te dure una buena temporada, es una opción más que recomendable. Aunque sólo sea por admirar las majestuosas vistas.

FICHA TÉCNICA

- Square-Enix
- Acción
- Marzo
- 18+
- www.justcause.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS	5/6
JUGABILIDAD	5/6
SONIDO/FX	4/6
ORIGINALIDAD	5/6

UN JUEGO CON MUCHO GANCHO

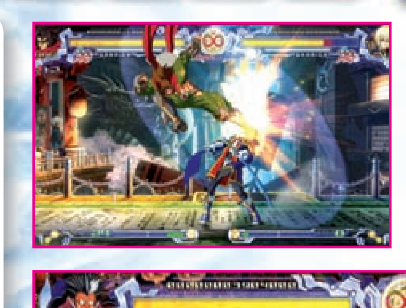
¿Quién se iba a imaginar que un simple gancho extensible iba a dar tanto juego? Rico es capaz de utilizar esta habilidad para engancharse a cualquier superficie, como si de un Spiderman se tratara. Además, combinado con el paracaídas se transforma en un movimiento perfecto para acabar con tus enemigos desde el aire. Es también un arma en sí misma ya que, aparte de poder "azotar" a los enemigos, podremos atraparlos a larga distancia para, por ejemplo, arrojarles al vacío o dejarles colgados de una superficie. Claro, que si todo esto no funciona, siempre podemos acabar con ellos con el completo arsenal de armas que tenemos disponibles, donde destacan, sin duda, las armas a dos manos.

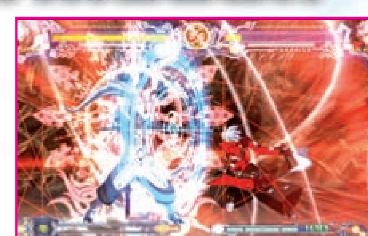
A FONDO

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

XBOX 360/PS3

BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER





BlazBlue es un juego con tantos méritos que lo único que podemos hacer es enumerarlos todos.

El primero por haber sido capaz de encontrar el camino a nuestro continente tras su paso por tierras japonesas y americanas.

El segundo por ser un juego de lucha fresco e innovador en una época donde esto ya no se lleva, y donde el género, directamente, escasea (respirando gracias a «Street Fighter IV»).

El tercero por demostrar que no todo tiene que ser 3D, y los gráficos en dos dimensiones todavía tienen mucho que decir, creando unos personajes increíblemente detallados y demostrando, como ya se hizo con «Guilty Gear», que siguen siendo los maestros en este campo. Súmale una combinación de elementos 2D y 3D de una elaboración artesanal exquisita y te será imposible alejar la vista de la pantalla atraído por tantos colores.

El cuarto, por evolucionar el estilo de lucha de la serie «Guilty Gear» en vez de haberse estancado en ella una vez más.

El quinto, por centrarse en doce personajes totalmente diferentes y que nos constará aprender a dominar en vez de añadir un número escandaloso, resultando ser clones unos de otros.

El sexto, por una banda sonora con sabor añejo, de ésas donde sólo importaban los ritmos frenéticos que hacían crecer la tensión en las luchas y con temas especiales entre personajes.

El séptimo, por incluir una gran variedad de modos de juego, desde el clásico Arcade o los entrenamientos, hasta un modo Historia, perfectamente desarrollado con abundante texto, que nos explicará este extraño mundo donde la magia y la tecnología se han unido en una sola.

Y el octavo, por hacernos ver que, en pleno año 2010, todavía hay estudios capaces de crear juegos como si se hubieran pintado y dado forma a mano. Y nosotros se lo agradecemos.



Ficha técnica

Digital Bros

Lucha

Marzo

12+

www.blazbluegame.com

Valoración

GRÁFICOS ■■■■■■

JUGABILIDAD ■■■■■■

SONIDO/FX ■■■■□□

ORIGINALIDAD ■■■■□□

HERENCIA PUGILÍSTICA

«BlazBlue» bebe mucho de su anterior saga: «Guilty Gear». De ella ha descatado los clásicos Roman Cancels, sustituidos por Rapid Cancels que nos permitirán anular nuestros ataques y pillar al adversario por sorpresa; también tendremos defensas especiales que se irán desgastando como indica su barra correspondiente. Lo cierto es que su estilo de combate, al igual que la distribución de los botones de ataque, recuerda mucho a «Tatsunoko vs Capcom», dadas las posibilidades de defendernos, o realizar "dashes" en el aire, así como romper un combo enemigo apretando todos los botones frontales, como el Mega Crash de este juego. En definitiva, es un juego profundo que requiere práctica.

Wii/PS2

GUITAR HERO VAN HALEN

¿Quién dijo que los juegos musicales tenían las notas y los pentagramas por los suelos?
Porque últimamente no paran de llegar nuevos gallitos y viejos rockeros con buenas plumas para animar el corral. Por ejemplo, los ilustres veteranos de Pasadena, que llenan las consolas de sobremesa con sus riffs de guitarra imposibles y su espíritu indomable que llevan derramando desde hace más de 35 años. Sin ir más lejos la Wii, que garantiza un dominio de la escena y la guitarrería de muchos quilates, aunque las versiones de Xbox 360 y PS3 no se quedan ni mucho menos cortas ni calladitas. Aunque nada de dormirse en los laureles, ya que el grupo liderado por los hermanos Van Halen siempre se ha caracterizado por sus acordes endiablados, por lo que tendremos que afinar las púas a tope para poder seguir el ritmo de los 28 temas de la gramola (entre ellos, “Atomic Punk”, “Beautiful girls”, “Hang'em high” y muchos hits más, incluyendo tres solos de guitarra de Eddie, todo un reto para los jugones). Tocando en solitario o con todo el grupo, recorreremos escenarios y estadios de todo el mundo para adquirir el estatus de leyenda del rock. Y si se nos queda corto, también podemos mojar la oreja a colegas como Queens of the Stone Age, Weezer, The Offspring, Foreigner, The Clash, Blink-182, Lenny Kravitz o Queen, ya que se incluyen 19 de sus temas. Unos gráficos bien aliñados con la parafernalia tachuelera e infernal que debe presidir toda gran banda “hard” que se precie y un buen bazar de contenidos extra le dan caña a toda una experiencia no apta para crooners eurovisivos.

UP&DOWN

- Impecable discografía del grupo, más generosa presencia de colegas para formar todo un conciertazo.
- Cierta sensación de déjà vu o anquilosamiento de una fórmula que necesita una renovación.



Compañía: Activision | Género: Musical | Lanzamiento: Febrero | 12+

PS3/PS2

KARAOKE REVOLUTION

Cuando pensábamos que todo estaba dicho, y cantado, en materia “karaóquica”, llega la gramola de Konami con sus micrófonos calientes para poner patas arriba al subgénero.
O, al menos, intentarlo gracias a innovaciones y “eurekas” tales como un nuevo sistema para medir el tono vocal del jugador, la precisión y el ritmo para no torturar mucho a los vecinos con las tonadas de “divas” como Miley Cyrus, Rihanna o Lady Gaga. O con los temazos de Bowie, Rod Steward o los Jackson 5. Porque de todo hay en la amplia botica musical propuesta por el juego, que abarca 75 canciones del calibre de «I Kissed a Girl», de Katy Perry, «Love is a Battlefield» de Pat Benatar, «Man on the Moon» de REM, “Human” de The Killers, “Sex on Fire” de Kings of Leon... Aparte, el juego permite amplias opciones de personalización y ajuste de casi todos sus elementos, incluyendo cuatro tipos de personajes y diez nuevos escenarios (hasta el nivel de las luces, las pantallas de video y los efectos especiales podrán perfilarse). A por el concierto perfecto, o la tormenta perfecta, vaya. Otro detalle para la galería: gracias a la cámara PlayStationEye, podremos vernos literalmente encima del escenario haciendo coros en plan leyenda roquera. Y, en el capítulo de bises, un gran modo multijugador, donde podremos jugar contra un máximo de 16 cantantes, ocho en línea o con 15 amigos, para poder aprender del mejor cantarín y no hacer el ridículo en solitario. En fin, una estupenda variante que no huele a disco rayado para nada.

UP&DOWN

- Muchas y originales variantes en cuanto a edición, personalización y modos de juego.
- Un poco más de clasicismo y casticismo en la gramola no vendría mal.



Compañía: Konami | Género: Musical | Lanzamiento: Febrero | 12+

TEST

SOCOM FIRETEAM BRAVO 3

Una tercera parte en un juego de PSP de una franquicia que lleva haciendo decenas de juegos desde hace PS2 no es una gran carta de presentación, que digamos.
Por eso nos ha sorprendido tanto la primera vez que hemos puesto nuestras manos sobre «Fire Team Bravo 3». Porque es un título que ha logrado mantenerse fresco y, lo que es más importante, ha implementado uno de los mejores controles de PSP, que logra que no echemos en falta un segundo stick analógico. Para ello, ha sacrificado algo de precisión uniendo los movimientos más importantes en la palanca y apretando un gatillo para desplazarnos lateralmente, dejando el apuntado automático o fijo, a lo «Resident Evil 4» (incluido giro de 180 grados). Con un control tan bien adaptado ya sólo queda infiltrarse a través de los distintos escenarios con un grupo de operaciones especiales formado por cuatro soldados de élite, que tendrán que sosegar las revueltas acaecidas en el ficticio país de Koratvia y evitar el riesgo ante la posesión de armas de destrucción masiva. Para ello, nuestro equipo deberá ir realizando pequeñas misiones donde la organización de tus compañeros de misión será fundamental. A ellos podrás darles todo tipo de órdenes para que sean capaz de mantener la posición, usar armas de infiltración con silenciadores, disparar a discreción o acudir a una determinada posición. Esto te permitirá a ti como líder del escuadrón poder flanquear a tus enemigos para conseguir una posición más ventajosa. El apartado técnico, sobre todo el visual, borda un juego que ha conseguido reavivar la franquicia y establecerse sólidamente en PSP, una consola que le viene como anillo al dedo. Esperemos que su próximo juego, «SOCOM 4», logre lo mismo cuando llegue a Playstation 3.

VARIEDAD, ANTE TODO

Para ser un juego en miniatura, «Fireteam Bravo 3» logra sorprender al jugador con sus mil y una opciones, tanto en modos de juego, como opciones y movimientos especiales. Y es que al inicio de cada misión podremos planear la misión modificando, por ejemplo, el equipamiento de cada uno de nuestros hombres, añadiendo mejoras a sus armas o accesorios nuevos, como tipos de mirillas, silenciadores, etc. Una vez en la partida, podremos realizar otras acciones a parte de disparar, como acabar con un enemigo por la espalda sigilosamente, atacar cuerpo a cuerpo u ordenar a nuestro equipo que se prepare para el asalto de un edificio o sabotee un vehículo. Ah, y una vez concluida la campaña principal, nada como el modo online para gastar los últimos cartuchos.

FICHA TÉCNICA

- Sony
- Shooter
- Febrero
- 16+
- www.socom.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□





PS3
PlayStation 3
XBOX 360
XBOX
LIVE

PS3

GOD OF WAR III

Todos sabemos que los juegos exclusivos de una plataforma son los que hacen que, en ocasiones, la balanza de un comprador se decante hacia un lado u otro. «God of War III» puede ser decisivo para todos aquellos que no han dado el salto a la nueva generación de consolas, y es tan espectacular que casi parece llegado del futuro.

Retomamos la historia del furioso espartano Kratos justo al final de la segunda parte, cuando escalábamos (sobre la chepa de unos titanes) los alrededores del Olimpo en busca de la confrontación final con Zeus. Evidentemente, no va a ser llegar y besar el santo, y la misma escena introductoria es muestra de ello. A lomos del coloso Gaia, y siguiendo la tendencia que ha estrenado «Dante's Inferno» hace pocas semanas, controlaremos los movimientos de un gigante mientras lucha a brazo partido contra Poseidón. Si la introducción de «God of War II» te pareció insuperable, luchando contra el Coloso de Rodas, imagínate lo que tiene que ser combatir contra todo un dios. Es una ocasión perfecta para observar, mientras aprendemos algunos de los controles, hasta dónde ha evolucionado esta entrega, ya que el hermano de Zeus nos ataca con inundaciones y vemos cambiar el detallado escenario mientras es asolado por las terribles plagas. Y eso sólo en los primeros 5 minutos.

Prodigio técnico

El nivel de detalle en el motor gráfico es impensable hasta para escenas cinemáticas, pero aún así es extraño que el diseño Kratos no se haya variado ni un ápice para añadir, por ejemplo, una armadura o un look más vistoso. Esto no quiere decir que sus músculos o la tela con la que se cubre no sean brillantes, sino que se podría haber aprovechado la ocasión de su estreno para darle un aspecto todavía más amenazador. Quizá no le hace falta teniendo en cuenta el nivel de brutalidad que demuestra a lo largo de la aventura: decapitaciones, amputaciones, "fatalities" muy elaborados hasta para enemigos de poca monta...
Lo que de verdad sorprende, más allá de los nuevos movimientos y armas, es la tremenda dimensión que ha alcanzado el juego. Por supuesto, sigue teniendo fases de pulsar rápidamente los botones o pantallas cien por cien plataformeras. Pero el tamaño de los fondos y personajes que han alcanzado a mover simultáneamente es lo que aún hoy, después de los técnicamente maravillosos juegos que hemos visto últimamente, nos obliga a frotarnos los ojos en plena acción, sin ningún vídeo de por medio. Lamentablemente, la historia huele a despedida. Todo en el argumento parece indicar que no hay posibilidad de continuación, y sin embargo se le puede considerar un monumento al ocio electrónico con todos los honores. Por muy altas que tengas las expectativas sobre él, «God of War III» seguro que las supera. La venganza de Kratos ya está escrita en mármol.



FICHA TÉCNICA

- Sony
- Acción/Aventura
- Marzo
- 18+
- www.godofwar.com

HISTORIA DE GRECIA TEÑIDA DE ROJO

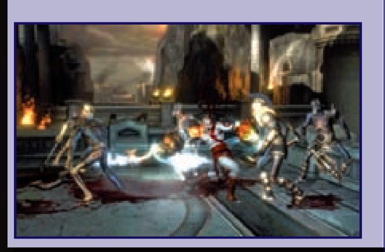
Kratos es un oficial espartano que, para salvarse de la muerte, acepta un trato con Ares (dios de la guerra original). A cambio de trabajar para él, le concede una fuerza brutal así como unas espadas encadenadas que se han convertido en marca de la casa. Evidentemente, no lo pone a currar de oficinista, sino que desata su imparable ira hasta que mata accidentalmente a su mujer e hija. Ése es el origen de todo el odio que mueve sus actos, y tras ser utilizado también por Zeus, se embarca en la batalla final contra el dios de dioses. Esta tercera parte es sin duda la entrega más sanguinaria, ya que Kratos acaba muy a menudo empapado del intravenoso elemento y no tiene reparos en arrancar cabezas en primer plano. La guerra es cruel y Kratos es quien mejor lo representa.

GUÍA DE JUEGO

Jugar a «God of War» siempre ha sido relativamente sencillo. A los tres botones de ataque, incluyendo magia, el de salto y el de cubrirse, se le unen nuevas habilidades como la de usar a determinados enemigos como escudo. Los agarres, por otra parte, pueden hacerse a distancia, lo que facilita por ejemplo que podamos saltar de uno a otro sin tocar el suelo. Esta es una habilidad imprescindible para atravesar nuevos tipos de pantalla, donde hay abismos insalvables y que sólo podemos superar si nos "enganchamos" a varios pajarracos o gárgolas. Por supuesto, hay una nueva colección de armas que varían la forma de jugar y dan variedad al desarrollo. La más popular será sin ninguna duda la de los Cesti, unos guantes de hierro con los que Kratos es capaz de auténticas barbaridades. Otra novedad es la de manejar a



cíclopes y enemigos grandes desde el lomo, lo cual hace que aplastemos a los mindundis con contundencia. Por cierto, el número máximo de adversarios en pantalla se ha aumentado hasta 50 (antes eran 15), por lo que las batallas multitudinarias adquieren un nuevo significado. De nuevo, cuando derrotemos a los más fuertes, en ocasiones obtendremos habilidades y armas necesarias para avanzar.



VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

CAMBIOS EN LA SERIE

La parte creativa ha evolucionado mucho de un episodio a otro, seguramente también influenciada por los cambios de director que ha sufrido la serie (tres entregas, tres directores). Si bien ha mantenido un estilo en las cámaras o forma de juego, los escenarios han ido haciéndose cada vez más góticos y recargados hasta «God of War III». La novedad más notable en este aspecto es que la cámara ya no es un elemento lejano, sino que juega mucho con los primeros planos (sobre todo en las ejecuciones) e incluso con las vistas en primera persona. Si a esto le añadimos una banda sonora todavía con más fanfarria y pompa, tenemos sin lugar a dudas el envoltorio más jugoso que se puede presentar hoy por hoy en un videojuego.



TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

HEAVY RAIN

Cuando la lluvia es demasiado fuerte las personas se cobijan y se refugian en casa. Las carreteras se vuelven peligrosas, las aceras se encharcan, los campos se embarran. Y los asesinos salen a cazar. Bienvenidos a «Heavy Rain», un antes y un después en el videojuego.

Hasta dónde estás dispuesto a llegar para salvar a alguien que quieres? Créenos, el slogan de «Heavy Rain» no es ninguna tontería. Olvida cualquier idea preconcebida que tengas sobre los videojuegos. Si has cogido esta revista, te has quedado sorprendido y asustado por el realismo de sus gráficos, aún no has descubierto ni la mitad de lo que este juego contiene. Y llamar a «Heavy Rain» videojuego no es algo que se pueda asegurar. Es sencillamente, tal y como indica su creador (David Cage de Quantic Dream), un drama interactivo. Un thriller que está perfectamente a la altura de cualquiera que hayas visto en la gran pantalla, si no mejor, en el que puedes intervenir en todo momento, dejando algo de tu propia personalidad en él. ¿Cuál es el secreto? Fácil. Cuando uno ve una película, puede emocionarse con ella, sufrir con sus personajes, pero no sufrir como sus personajes. Ellos están a un lado de la pantalla y el espectador está al otro, y esa barrera infranqueable dota de una sensación de seguridad y tranquilidad al que observa. En «Heavy Rain» no ocurre eso. Uno se siente responsable de todos y cada uno de los acontecimientos que ocurren en el juego, sencillamente porque es el jugador el que ha guiado los pasos de los protagonistas, a su ritmo, a su estilo, hasta su destino. Y en el camino es el jugador quien ha sufrido, ha reído o ha llorado, porque toda acción nace de él y de lo que haga a los mandos de la consola. Algo que, pese a haberse vislumbrado alguna vez, nunca

FICHA TÉCNICA

- Sony
- Drama Interactivo
- Febrero
- 18+
- www.heavyrain.com

A LA VANGUARDIA TECNOLÓGICA

Sólo hay que echar un vistazo a las imágenes de «Heavy Rain» para darse cuenta de lo potente de su motor gráfico. Todos los actores están capturados y animados mediante tecnología de captura de movimiento. Además, Quantic Dream se ha asegurado de que prácticamente cada actor que aparece en la obra, excepto en algunas multitudes claro está, sea diferente y tenga tanto detalle como los personajes principales, dando un toque de vericidad a la historia. En el "making of" que acompaña al juego puedes ver algunos vídeos capturando a los actores reales.







Valoración

GRÁFICOS	■■■■■■
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■■■
ORIGINALIDAD	■■■■■■

LA HISTORIA ES LO PRINCIPAL

Normalmente de un videojuego se dice que lo importante es la jugabilidad y que sea muy divertido. Lo cierto es que «Heavy Rain» no busca divertirte en el sentido exacto de la palabra, y su pilar es el narrativo, no el jugable, porque todo está al servicio de la historia. Con este juego David Cage, su creador, dijo: "He terminado mi trilogía sobre asesinos en serie", refiriéndose también a sus obras anteriores «The Nomad Soul» y «Fahrenheit». Su visión ha sido siempre intentar indagar en cómo afecta a una persona normal y corriente las situaciones al límite que se le presentan debido a este asesino, y por ende, cómo afecta también al jugador. La pregunta ahora es: ¿Qué nos deparará el futuro a manos de esta empresa francesa? Sea lo que sea, ya hay ganas de averiguarlo.

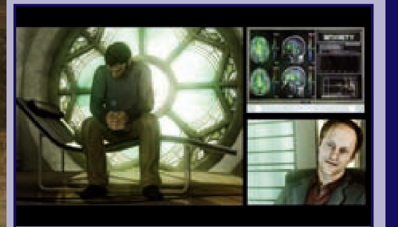
hemos experimentado con tanta fuerza. Si tienes una PlayStation 3, tienes que jugar a este juego, aunque sólo sea por poder decir algún día que tu estuviste ahí, como cuando nuestros padres vieron 'El Imperio contraataca' o nuestros abuelos compraron su primera televisión.

Elige, y rápido

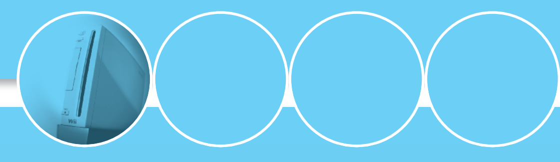
¿Y cómo se juega a esta aventura interactiva? Muchos lo han comparado a las clásicas aventuras gráficas de los 90, inspeccionando el escenario en busca de pistas para seguir avanzando. A través de una serie de iconos en pantalla podremos interactuar con ciertos elementos (por ejemplo, sentarnos en una silla) realizando el movimiento en tiempo real con la sensibilidad del stick derecho. En otros momentos, podremos conversar con personajes y decidir que derroteros seguirá la conversación a través de una serie de diálogos que nos aparecerá en torno al personaje. Y otras, las escenas de acción, tendremos que pulsar los botones rápida y correctamente para salir ilesos de ellas (os advertimos que los cuatro personajes que componen la aventura pueden morir y la historia continuará, así que tomároslo en serio). Este conjunto de acciones se dividen en una serie de escenas y capítulos que se irán mezclando, revelando cada vez más detalles de la trama principal gracias a nuestras acciones, hasta el sorprendente final, que variará según la manera en la que hayamos progresado a lo largo del juego. Puede que, si eres un amante del arcade la vieja escuela, «Heavy Rain» no te suponga un reto a tu habilidad como jugador, pero tampoco lo pretende. Lo que sí quiere es contarte una historia y que tú no sólo te sientas como el protagonista, sino que seas responsable de todo lo que le sucede. Y así es como el videojuego alcanza la madurez.



Pongámoslo así. Hay un asesino suelto que está matando a niños con agua de lluvia, dejando simplemente como pistas una figura de origami y una orquídea en el pecho. Tu representas a cuatro personajes totalmente distintos, cada uno con sus propias motivaciones que lo



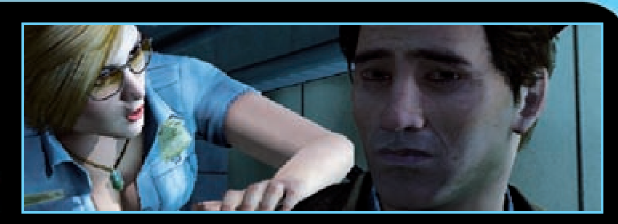
relacionan con este misterioso asesino. Ethan Mars es un padre que ha sufrido una terrible pérdida y que, desde entonces, su vida ha cambiado drásticamente. Sin embargo, esto no es lo peor que le ocurrirá. Scott Shelby es un detective privado que está investigando para las familias al asesino del origami, a la antigua usanza, todo lo contrario que el agente del FBI Norman Jayden, que con los últimos adelantes en tecnología (unas gafas y un guante que le permiten descubrir cualquier pista y relacionarlas entre sí) anda tras la pista de este enigmático ser. Por último está Madison Paige, una reportera y fotógrafa que padece de insomnio, y que se verá envuelta en el caso tras conocer a Ethan en un desvencijado motel.



TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

Wii

SILENT HILL SHATTERED MEMORIES



VUELTA A LOS ORÍGENES

En lo que más se parece «Shattered Memories» al primer «Silent Hill» que llegó a la primera PlayStation es en el comienzo. Harry Mason es un padre que tiene un accidente con su hija Cheryl cuando se dirigen hacia su hogar en Silent Hill. Cuando éste despierta, ella ya no está en el coche y tendremos que buscarla por todo el pueblo. Sin embargo, una vez llegados a este punto veremos un juego totalmente cambiado. Los aficionados a aquellos planos sugerentes y cinematográficos quizá se vean algo decepcionados, pero de lo que no hay duda es de que Climax ha sabido dotar de una nueva personalidad a este juego. Por supuesto, la variedad de finales y caminos alternativos sigue estando presente y de forma igual de emocionante.

FICHA TÉCNICA

Konami

Terror

Febrero

18+

www.konami.com/games/shsm



VALORACIÓN

GRÁFICOS ■■■■□□

JUGABILIDAD ■■■■□□

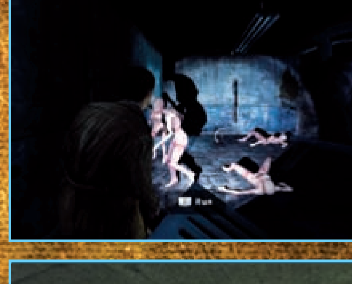
SONIDO/FX ■■■■■□

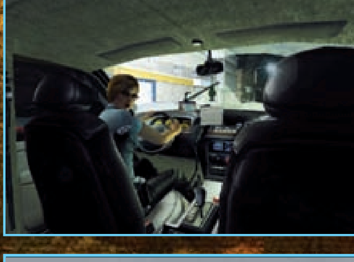
ORIGINALIDAD ■■■■□□



«Silent Hill» no es sólo un juego de terror. Es también un juego de amor. Un viaje onírico hacia los miedos internos representado en forma de figuras deformes influenciadas por la obra de Francis Bacon.

Porque hay muchas formas de asustar, pero no hay un horror tan real como explorar las propias dudas que atormentan a uno mismo. ¿Soy un buen padre? o, simplemente, ¿Soy buena persona? Silent Hill, un pueblo oculto en la niebla, es sólo una manera de representar estos miedos y exteriorizarlos. El propio test que un psicólogo te realiza durante la introducción, es ya una firme declaración de intenciones. "Hago amigos con facilidad" SI/NO. "Tomarme una copa me ayuda a relajarme" SI/NO. "Nunca he engañado a mi pareja" SI/NO. Las respuestas que elijamos afectarán en mayor o menor medida al resto de la aventura. «Shattered Memories» es un remake del primer juego de la serie. Utiliza el hielo como vía de escape que congela y fragmenta los recuerdos del protagonista, pero cuando el terror se convierte en algo real y tangible, que te puede tocar, te puede hacer daño y te puede matar, la cosa cambia. Wii es la versión más conseguida, con un control total sobre la linterna que ilumina todo el escenario, como siempre nos imaginamos cuando se anunció por primera vez la consola. Lo que ocurra entonces tras cada puerta que abramos es algo que el juego deja en nuestra mano. A modo de ayuda, podremos hacer uso del móvil, activando el GPS para guiarnos; recibir llamadas que escucharemos en el mando, o la clásica estática que nos advierte de la presencia de enemigos; y hacer fotos para revelar secretos. «Silent Hill» ha vuelto a sus orígenes, sí, pero lo ha hecho añadiendo toda la personalidad que el género parecía haber perdido.

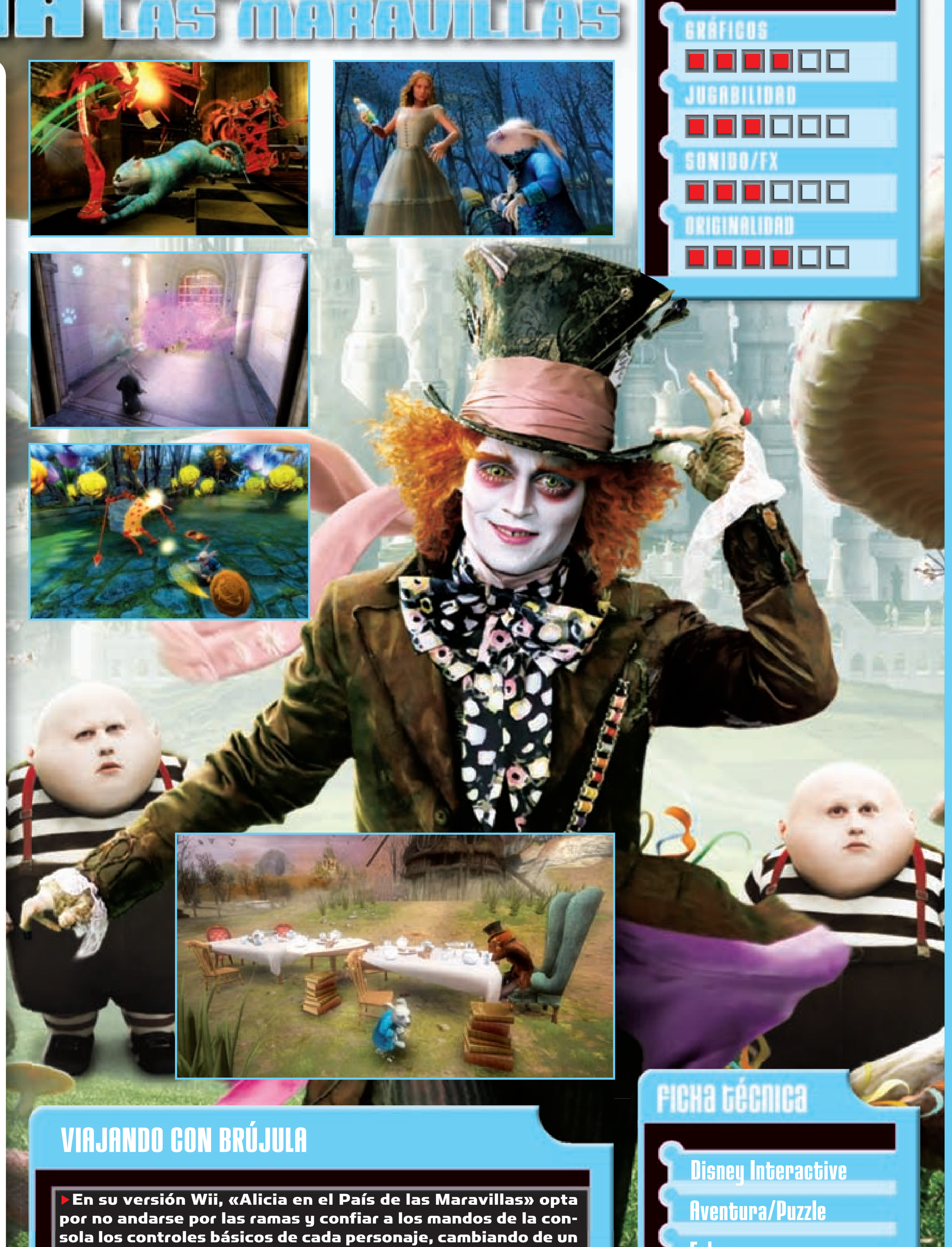






ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Parafraseando a Scorsese, podemos decir que Alicia sí que vive aquí.
En la Wii y en la DS, al menos. Y, antes, en la gran pantalla por obra y gracia de Tim Burton, cuya cabecita loca y cascabelera ha propiciado la más alucinante versión del clásico de Lewis Carroll con que la Disney pudiera soñar. Por supuesto, las aventuras de tan curiosa tropa no pasaron desapercibidas en el mundillo jugón, y los más viejos del lugar recordarán la entrañable versión que Windham Classics volcó al Commodore 64 hace ya cuarto de siglo. Más recientes son experimentos irregulares y oscuros como «Bullet Witch» o «American McGee's Alicie». Nada que ver con el barroquismo y la exuberancia que plantea Burton y que Etranges Libellules (hasta el nombre es evocador) ha desarrollado para la consola de sobremesa de Nintendo, y que nos agarra de la manita para recorrer los alucinantes mundos de las Maravillas.
Así, el argumento nos trasporta diez años después de la historia original, con Alicia adentrándose a un territorio sometido a la tiranía de la Reina Roja. Una de las características principales es la posibilidad de controlar no sólo a nuestra heroína sino al Sombrerero Loco, el Conejo Blanco, el gato de Cheshire y demás fauna surrealista, que echarán un cable a la chavala a lo largo de los puzzles que constituyen el tronco central del juego (combates, los justos). Haciendo gala de un espléndido motor gráfico y de unos escenarios y localizaciones muy cuidados y hasta inéditos respecto a la peli (aunque consultándolos con el propio Burton), el juego nos propone un viaje plagado de trampas, soldados cabreados, pócimas diversas, gatos invisibles, conejos blancos que alteran el tiempo, puertas que nos llevan a dimensiones desconocidas... En fin, una gozosa caja de sorpresas que nos impedirán gritar aquello de "¡que le corten la cabeza!".



VALORACIÓN

- GRÁFICOS: ■■■■□□
- JUGABILIDAD: ■■■□□□
- SONIDO/FX: ■■■□□□
- ORIGINALIDAD: ■■■■□□

VIAJANDO CON BRÚJULA

En su versión Wii, «Alicia en el País de las Maravillas» opta por no andarse por las ramas y confiar a los mandos de la consola los controles básicos de cada personaje, cambiando de un personaje a otro a golpe de botón, algo muy socorrido a la hora de resolver puzzles y enfrentarnos a los jefes finales, que haberlos haylos. Aparte, pulsando Z resaltaremos los objetos con los que interactuar, y también tendremos ayuditas y monedas extra para hacer más llevadero el viaje. Y si lo hacemos con otro compi en el modo cooperativo, ni te cuento.

FICHA TÉCNICA

- Disney Interactive
- Aventura/Puzzle
- Febrero
- 12 +
- www.videojuegosdisney.es

TEXTOS: LORENA PÉREZ

BRICO PARTY

Ponte el mono de trabajo y manos a la obra. Las butacas del teatro necesitan una reparación urgente y los "bricoman" más famosos de la ciudad no pueden fallar.

Y es que los aficionados al bricolaje, a la decoración y a la jardinería están de enhorabuena. Nintendo ha lanzado un nuevo juego para los manitas, o para los que aspiran a serlo, en el que tendrás a tu disposición más de 30 herramientas con las que clavar, pulir, perforar, serrar, pintar...todo lo que tus vecinos te pidan. Eso sí, tendrás que esmerarte si quieres que los clientes te vuelvan a llamar y así desbloquear las misiones.

Brick, Stonewall y Andrea son los trabajadores de una pequeña empresa de reformas que trabaja en el vecindario. Cada vez que suena el teléfono y resulta ser un encargo, Andrea les pone las pilas a sus compañeros y salen corriendo en su furgoneta camino de su próximo lugar de trabajo. El teatro, una mansión...en cualquier sitio necesitan que estos intrépidos "arreglalotodo" les echen una mano, bueno, más bien que se la eches tú. Así que prepárate. Cuentas con más de 30 herramientas para hacer todo tipo de arreglos. Desde serrar un trozo de madera para hacer una estantería, hasta el rodillo para pintar la pared de una sucia habitación. Con el mando de la Wii tendrás que realizar el mismo movimiento que realizarías si estuvieras pintando tu cuarto...¡así que cuidado con no manchar!



El juego tiene un total de 13 misiones que desbloquear, empezando por un sencillo trabajo en casa de tu vecino y concluyendo con un delicado encargo en el Centro Espacial de la ciudad. Un día te tocará ser un especialista en bricolaje, al día siguiente tendrás que convertirte en un cuidadoso jardinero o en un creativo decorador. Y cada vez tus clientes serán más y más exigentes.



FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Aventura
- Febrero
- 3+
- www.bricoparty-thegame.com

RETA A TUS AMIGOS

La compañía española Freedom Factory (Fritz Chess, Cycling Evolution) es la responsable de este entretenido y divertido juego con el que hasta los más pequeños de la casa podrán disfrutar, al mismo tiempo que descubren las herramientas más comunes. Con más de 20 mini juegos de bricolaje, jardinería y decoración, están garantizadas horas y horas de diversión en familia. Además el modo multijugador te permitirá retar a tus amigos para ver quién de los dos arregla antes una mesa, decora mejor la habitación de los niños del vecino o sanea un triste jardín. Duelos de velocidad, récords, precisión...todo cuenta si quieres ser el mejor. Y después comprueba la diferencia entre el antes y el después. «Brico Party» está también disponible para PC y Nintendo DS.



VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■□□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

TEXTOS: MOEBIUS/HAL

SUPER MONKEY BALL STEP & ROLL

A rodar con gracia se ha dicho, porque AiAi y todos sus amigos hiperactivos se suben de un brinco al carro de la Wii Balance Board en este burbujeante juego.
Así, la "locura mandril" de la famosa saga se desata en los 70 niveles totalmente nuevos para poner a prueba nuestra destreza, rapidez y hasta equilibrio, ya que la Wii Balance Board también estará disponible para mover al macaco con nuestro propio cuerpo. Los minijuegos disponibles garantizan unos niveles de diversión y locura de la buena. Por ejemplo, Carrera simia, El escondite inglés, Objetivo simio, Paracaidismo, y así hasta veinte, con un diseño y un colorido fenomenal.
Todos ellos, disponibles en los diversos modos de juego a nuestra disposición, según el nivel de disfrute que estemos dispuestos a soportar. Los más resistentes pondrán a prueba su capacidad lúdica con el Modo Maratón, que nos reta a completar los siete mundos disponibles de una sentada. Para los fans del trabajo en equipo está el Modo Cooperativo, que nos permite abrir paso a nuestro compañero destrozando los obstáculos con que nos encontremos en el camino. Incluso, para rizar el rizo, tenemos el Modo Espejo para intentar un nivel por segunda vez, pero al revés. Los personajes más carismáticos de la saga (iAi, MeeMee, GonGon y Baby, más Jam como novedad), una duplicidad en el control (bien sea con los mandos de la Wii, perfectamente adaptados a cada reto, bien sea con la tabla) y decenas de logros que desbloquear le dan marcha y furia platanera a un título divertido a rabiar.

UP&DOWN

+ Estupendos escenarios para darle a la bolita loca. Buen uso de la Balance Board.
- Algunos minijuegos son un tanto infantiloides y flojitos.



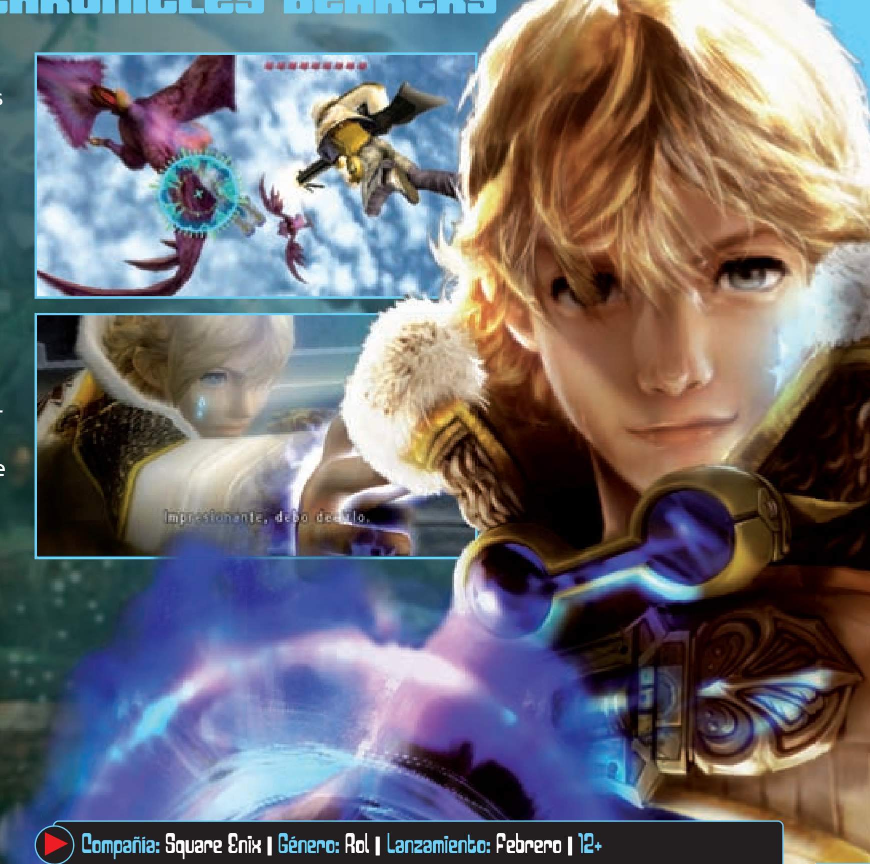
Compañía: SEGA | Género: Puzzle | Lanzamiento: Febrero | 3+

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES THE CRYSTAL BEARERS

Aunque el «Final Fantasy» que más reclamará nuestra atención lleva el "12+1" como apellido, este título para Wii tiene tela que cortar.
Y es que «The Crystal Bearers» da paso a un estilo de diseño de juego completamente nuevo y no visto nunca antes en la saga, gracias a un enorme universo abierto para explorar con total libertad. La historia pega un saltito de mil años respecto a los acontecimientos de la última entrega, con la destrucción del cristal Yuko durante la Gran Guerra que por fin le ha dado prosperidad a la victoriosa tribu Lilti, mientras que la etnia derrotada, la Yuko, se enfrenta a la aniquilación. Así, el mundo tiene ante sus narices una nueva era de ciencia y razón canalizada en una raza de poderosos y mágicos seres llamados "portadores del cristal". Todo muy en la línea de la saga que mejor ha fundido magia y modernidad en la historia de este negocio.
No hay más que seguir las evoluciones argumentales de los protagonistas, el portador Layle y la heroína ladronzuela Belle, que vivirán una aventura amplia quizá más desenfadada y menos épica que de costumbre, con unos controles intuitivos y un elevado nivel de libertad que permite explorar a voluntad su mundo abierto en canal y en 3D. Como no podía ser menos, el control es fundamental, pues todas las acciones, ataques y hechizos se llevan a cabo con la feliz combinación de WiiMote y Nunchuck. Unos ataques no siempre serán por turnos, sino también más directos y lineales. La libertad y la imaginación al poder.

UP&DOWN

+ Cambio de rumbo en la línea épica de la saga, dando paso a mayor componente de exploración.
- Los combates y cierto humor teen no serán del gusto de los fans de pro.



Compañía: Square Enix | Género: Rol | Lanzamiento: Febrero | 12+

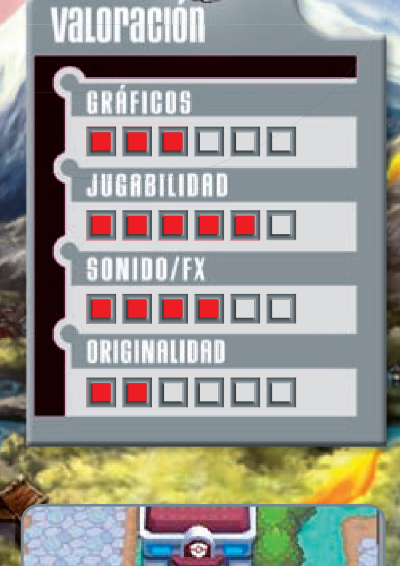
TEST

NDS

POKÉMON
EDICIÓN ORO Y PLATA

La serie Pokémon ha logrado lo imposible. No sólo mantenerse viva durante más de veinte años, sino hacerlo con éxito. Ahora, con las nuevas ediciones «Oro» y «Plata» para Nintendo DS, prueban a repetir la fórmula que aplicaron hace ya diez años en los juegos para Game Boy. Un remake en toda regla, vaya, pero con tantos añadidos que parecerá un juego nuevo. Por un lado, la famosa Pokédex, que nos permite almacenar a nuestros Pokémon, viene completamente renovada con funciones táctiles para poder organizar mejor a nuestros luchadores. Eso sí, la gran novedad que incluyen estas ediciones «HeartGold» y «SoulSilver» son las PokéWalker, una especie de podómetro que, lejos de conformarse con utilizar únicamente las funciones de este aparato, nos servirá para conseguir extras que aplicar al juego. Ahora cada vez que vayas por la calle, incluso con la consola cerrada, recorrerás kilómetros que te servirán para conseguir nuevos Pokémon difíciles de encontrar. ¡Y hay varios de ellos en este divertido minijuego! La PokéWalker también te permitirá conectarse mediante infrarrojos a otras, por lo que si en algún momento te encuentras con otro entrenador Pokémon te avisará y podréis conectaros para conseguir jugosos extras exclusivos. El resto de la aventura permanecerá con la esencia del original, visitando el mundo de Johto tal y como lo hicimos tiempo atrás. A esta extensa área se le han añadido nuevas zonas que explorar donde encontrarás aventuras que experimentarás por primera vez. «Pokémon», después de tanto tiempo entre nosotros, sigue siendo el mismo de siempre, y este homenaje a la segunda generación lo demuestra mejor que nunca. Si nunca llegaste a jugar y te quedaste con las ganas, o, simplemente, guardas el recuerdo de aquellas divertidas batallas, esta es la oportunidad para volver a disfrutar de este extraño vicio de hacerte con todos.

Pese a que este nuevo Pokémon está dividido en dos ediciones, «HeartGold» y «SoulSilver», las diferencias entre ellas como es habitual en la saga no son tan fundamentales como para adquirir las dos versiones. Cada una posee unas cuantas criaturas exclusivas que no aparecen en la otra, compuesta por pokemons legendarios. A parte de este detalle, quizá el más importante, otros menores que encontraremos son la poses de batalla de algunos Pokémon y, por supuesto, la carátula, con un Pokémon legendario distinto en cada una. ¿Con cuál te quedas?



VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■□□□□



FICHA TÉCNICA

Nintendo
Rol
Marzo
3+
www.pokemongoldsilver.com









A FONDO

SONIC CLASSIC COLLECTION

Hace mucho, mucho tiempo, dos mascotas luchaban como representantes de las dos consolas que se repartían el mercado: SNES y MegaDrive.

Uno de ellos sigue siendo referencia automática al hablar de videojuegos, mientras que el otro, por los derroteros que ha seguido su desarrolladora, se ha visto relegado a un segundo plano. Sonic sigue siendo, no obstante, una figura reconocible a las primeras de cambios. Lo es gracias a las primeras aventuras que cientos de miles de aficionados todavía guardan en su retina, corriendo a toda velocidad por escenarios en 2D. Si el fontanero Mario era habilidad, Sonic representaba la velocidad, el frenesí técnico y visual de la época.

Puede que SEGA no sea hoy lo que antaño, pero desde luego que pocos son capaces de criticar los videojuegos que regalaba el erizo a principios de la década pasada. Con la idea de que las nuevas generaciones conozcan su legado, la compañía japonesa pone en el mercado un título recopilatorio en el que podemos disfrutar de «Sonic The Hedgehog», «Sonic The Hedgehog 2», «Sonic The Hedgehog 3» y «Sonic & Knuckles». O lo que es lo mismo: de las cuatro aventuras 'de siempre' que nos trae a la memoria la época de 16Bits.

Lo hace sin modificar ni un ápice la mecánica de juego y mediante el empleo del motor gráfico tradicional, remozado para exprimir las capacidades de Nintendo DS. Todo sigue igual, con lo que ello conlleva. A saber: el stylus no tiene uso real durante la partida, no se ha añadido ningún escenario nuevo ni material que debamos tener en cuenta, ni tampoco juego online o minijuegos destacados.

Este «Sonic» mantiene la esencia tradicional. Es un título destinado a los que nunca hayan probado las mieles del erizo, o bien para los que deseen disfrutar de su adictiva intensidad en las dimensiones de Nintendo DS. Un clásico atemporal como este debe estar en vuestra colección particular. No lo dejéis pasar.

GUARDA EN CUALQUIER SITIO

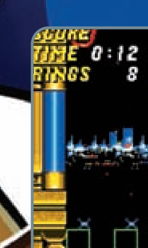
Hay pocos añadidos de relevancia en este cartucho con respecto a las ediciones originales que recibimos en el mercado hace ya más de una década, pero esto no quita que encontremos algún que otro punto que se ha renovado. Los dos más destacados pasan por la posibilidad de guardar la partida cuando nos venga en gana (imprescindible esta opción), así como poder controlar a Knuckles, el fiel compañero de Sonic, tanto en la segunda como en la tercera de la serie, opciones que no estaban presentes en el original.

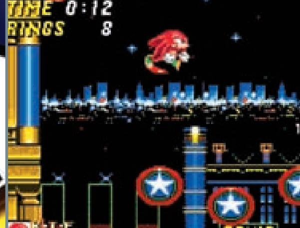
VALORACIÓN

GRÁFICOS	4/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	5/6
ORIGINALIDAD	2/6

FICHA TÉCNICA

- SEGA
- Plataformas
- Marzo
- 3+
- www.sega.com







ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS: MILES EDGEWORTH

Cuando toca hablar de aventuras gráficas, está claro que Nintendo DS es una consola agraciada en este sentido.
Hemos recibido tantas propuestas de calidad que a día de hoy es difícil elegir una franquicia entre tantas, pero de hacerlo seguramente nos quedaríamos con «Ace Attorney». Antes era Phoenix Wright el encargado de representar al culpable que se sentaba sobre el estrado a declarar, con una cámara en primera persona que facilitaba detectar la prueba con la que resolvemos el duro caso en el que nos vemos implicados.
Ha llovido mucho desde que la licencia debutase hace ya unos años, así que ahora Capcom ha decidido dar una nueva vuelta de tuerca al concepto de las últimas entregas. Se hace no sólo otorgando el protagonismo a un nuevo héroe, Miles Edgeworth, un viejo conocido de la serie que gracias a su peculiar carisma se gana nuestra simpatía a las primeras de cambio, sino también incluyendo nuevas tendencias en el sistema de juego. La vista en primera persona se ha sustituido por otra en tercera que nos permite mayor campo de visión para encontrar pruebas y también otorga una sensación más realista, llevadera a la hora de jugar. En ocasiones, cuando el guión lo exige, será menester utilizar la vista cercana para analizar el escenario del crimen y buscar pruebas. Si el escenario ya no tiene más que ofrecer, no queda otro remedio que tirar de la lógica, una de las novedades de este título.
Gracias a ella podemos relacionar dos ideas que desembocan en una nueva sin tener que esperar al juicio final. Se mejoran las sensaciones aunque se mantiene la esencia, dado que el cambio gráfico y el jugable refrescan la fórmula, pero realmente no añaden nada nuevo a la base del cartucho. Con todo, este «Ace Attorney» sigue en la línea de éxito adecuada, sabrá satisfacer a los aficionados de siempre y a los que busquen un título de calidad para pasar el rato.



VALORACIÓN

GRÁFICOS	4/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	5/6
ORIGINALIDAD	3/6

UTILIZA LA LÓGICA

Una de las novedades de este «Miles Edgeworth» pasa por la inclusión de la "lógica", que mediante la relación de ideas ayuda a los jugadores a desmenuzar incógnitas antes de tener que realizar nuestra exposición final con la que resolvemos el caso. Realizar deducciones también es posible cuando la situación así lo requiere. Todo está perfectamente hilado con el sistema tradicional del que hace gala la franquicia desde hace ya bastantes años. Un más a más en la serie.

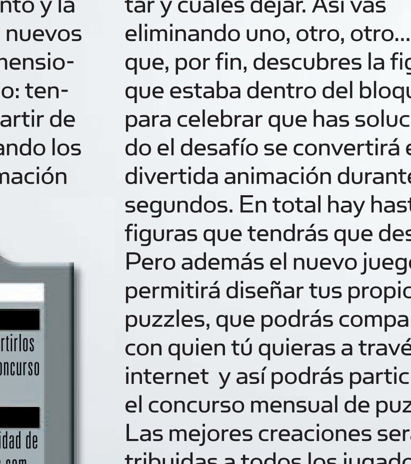
FICHA TÉCNICA

- Capcom
- Aventura
- Febrero
- 12+
- http://ace-attorney.com

TEXTOS: LORENA PÉREZ/HAL

PICROSS 3D

Pon a prueba tus neuronas con los nuevos rompecabezas de «Picross 3D». Sólo tendrás que recurrir a la lógica para descubrir los 350 objetos que se esconden bajo los bloques de cubos. Olvídate de las reglas de su predecesor, el popular «Picross DS», y déjate llevar por tu instinto y la lógica para solucionar los nuevos puzzles, ahora en tres dimensiones. Tu objetivo es sencillo: tendrás que tallar figuras a partir de un bloque macizo, eliminando los cubos que según la información numérica del juego sobran de las distintas filas y columnas. Cada partida arranca con el bloque de cubos marcado por números al final de cada línea, que representan el número de cubos que al final deben quedar. Ahí entrará a funcionar tu coco, para saber cuáles son los cubos que debes quitar y cuáles dejar. Así vas eliminando uno, otro, otro... hasta que, por fin, descubres la figura que estaba dentro del bloque, que para celebrar que has solucionado el desafío se convertirá en una divertida animación durante unos segundos. En total hay hasta 350 figuras que tendrás que descubrir. Pero además el nuevo juego te permitirá diseñar tus propios puzzles, que podrás compartir con quien tú quieras a través de internet y así podrás participar en el concurso mensual de puzzles. Las mejores creaciones serán distribuidas a todos los jugadores mediante descarga gratuita.









UP&DOWN

- Podrás crear tus propios diseños, compartirlos con quién tú quieras y participar en el concurso mensual de puzzles.
- Habría estado bien incluir alguna modalidad de puzzle diferente para hacer el juego más completo.

Nintendo | Puzzle | Marzo | 3+

WINX BELIEVIX IN YOU!

Atentos a la sobredosis de purpurina, lentejuelas y magia rosa chicle en general que puede sufrir nuestra DS con esta nueva aventura de Bloom, Stella, Flora, Tecna, Layla, Musa y Roxy o, lo que es lo mismo, las hadas más célebres desde que Campanilla pidió la jubilación anticipada (¿o no llegó a pedirla?). Y es que, desde que hace ya seis años estrenaron su serie televisiva, estas mozas no han parado de recoger laureles y cosechar éxitos en todos los rincones del planeta. Principalmente en el jugón, territorio más que abonado para seguir sus evoluciones y sus correrías. Y es que las chicas han pegado un buen estirón aquí, adquiriendo nuevas habilidades hasta alcanzar su transformación más poderosa en Believix.

De esa guisa protagonizarán una historia en la que podremos controlar sus nuevos poderes en la batalla definitiva contra el mal. Podremos elegir a nuestra hada favorita (bien sea Stella, la hada de la luna y el sol; Musa, la musical; Bloom, con sus poderes del dragón...) para afrontar con ellas las 16 misiones diferentes a lo largo de jugosos escenarios naturales de lo más hechizados. Como suele suceder, la tajada de minijuegos es uno de los "must"del título, ofreciendo aquí casi una veintena que nos permiten ir de compras, trabajar en el Love & Pet, ayudar a Gardenia, y muchas más actividades. Además, tendremos a nuestra disposición un modo torneo multijugador, vía conexión inalámbrica, donde retar hasta a tres amigos para luchar por la supremacía. Y, de postre, contenidos desbloqueables en la web oficial www.winxclub.com. Un juego de dulce y caramelo, vamos.



UP&DOWN

- Retos, minijuegos y gadgets extra para no defraudar a las fans.
- Usos limitados del stylus y modo historia ramploncilla.

Compañía: Namco Bandai | Género: Aventura | Lanzamiento: Febrero | 3+

TEST

REGALO

PROMOCIONES



Sonic & Sega All-Stars Racing

(en cualquiera de sus versiones)



+

Reloj personalizado de regalo

Del 1 al 31 de Marzo. Promoción limitada a 1.500 uds.

Pack de Wii + Sega Racing + Volante

229,90€

del 5 al 21 de Marzo

Reserva tu **Pokemon Oro o Plata** y llévate una **figura Pokemon exclusiva de regalo.**

Lanzamiento 26 de Marzo. Promoción limitada a 10.000 uds.





www.elcorteingles.es

PROMOCIONES

50€* de descuento para la compra de juegos

Por sólo **299,90€**

del 5 al 21 de Marzo

PS3 120gb + Tekken 6

(***5 bonos de 10€ de descuento** para comprar Eyepet, Singstar Mecano, Buzz concurso universal, God of War 3 o Uncharted 2)












Cualquier Xbox 360

ahora con mando inalámbrico adicional de REGALO

(excepto packs Final Fantasy)

Xbox 360 arcade
179,90 €

Xbox 360 Elite
219,90 €

Promoción del 5 al 28 de Marzo

TEXTOS: GALIBO/HAL/NEXUS

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Tatsunoko vs. Capcom (Wii)

Personajes del modo Arcade:

· Hakushon Daimaou: Completa el modo Arcade una vez y lo podrás comprar por 1000 puntos en la tienda.
· Saki Omokane (Quiz Nanairo Dreams): Completa el modo Arcade una vez y lo podrás comprar por 1000 puntos en la tienda.
· Viewtiful Joe: Completa el modo Arcade tres veces y lo podrás comprar por 2000 puntos en la tienda.
· Ippatsuman (Gyakuten! Ippatsuman): Completa el modo Arcade tres veces y lo podrás comprar por 2000 puntos en la tienda.

Comenzar con el segundo personaje

Mantén pulsado el botón para cambiar de personaje, durante la que precede al comienzo de un combate.

Mini-juego Doronjo tras los créditos

Durante los créditos mantén pulsado A y el fondo negro se transformará en plataformas plateadas ensambladas en las que podrás controlar a Doronjo y sus subordinados.

Bayonetta (Multi)

Trajes extra desbloqueables:
Para desbloquear los trajes extra, primero debes completar todos los capítulos en Normal. Después carga los datos guardados, ves a las "Puertas del Infierno" y dirígete al menú del "Tesoro de Rodin". Allí encontrarás un "Súper Espejo", cómpralo por 100.000 halos y desbloquearás el resto de trajes (Couture Bullets). Para cambiar de traje, presiona R1 en la pantalla de inicio de cada capítulo, entra en el apartado de Cambio de Apariencia y selecciona el traje que quieras.

Club de Fans

Soy muy aficionada a Prison Break. ¿Qué podéis contarme del videojuego? Sonia Valencia (Algete)

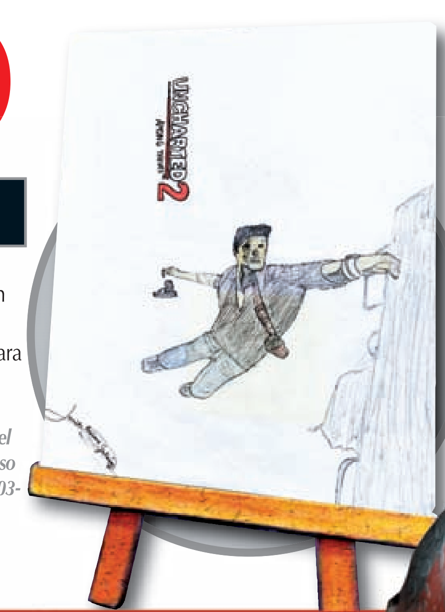
Prison Break The Conspiracy

Lo cierto es que llevamos oyendo hablar del juego de ‹Prison Break› mucho tiempo, pero hace apenas un mes que tenemos datos exactos sobre su estilo de juego, además del trailer. Contará con una historia original escrita por los propios guionistas de la serie y se basará en los acontecimientos sucedidos durante la primera temporada. Te interesará saber que no manejaremos a Michael Scofield, sino a un personaje nuevo; un agente de la Corporación que es enviado para hacerse pasar por preso y vigilar a Scofield más de cerca. De esta manera, el juego contendrá muchas escenas de sigilo e infiltración (aficionados a ‹Splinter Cell›, estáis de enhorabuena) así como peleas contra los protagonistas de la serie (con puñetazos, patadas, bloqueos y golpes de gracia), algo de plataformeo y minijuegos. Como un preso más, tendremos que evitar los conflictos, o provocarlos, según el caso, para ser aceptado y ganarnos el respeto de los otros convictos. Por supuesto, los actores de la serie prestarán sus voces para meternos más en la aventura. Sin duda, resultará interesante ver el mundo de Prison Break desde la perspectiva que ofrece un nuevo personaje, y seguro que ocultará alguna que otra sorpresa.

Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galeria

No es desde luego un Dalí, pero el dibujo evoca muy bien ese espíritu aventurero de «Uncharted 2». Así, con Nathan Drake intentando salvar el pellejo, Javier Miñarro (Barcelona), de 13 años, se gana el juego «Dark Void» para Xbox 360. ¡Que lo disfrutes!



Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).



NUESTROS CINCO FAVORITOS

1. **Mass Effect 2 (360)**
Las aventuras espaciales de Shepard nos recuerdan por qué nos gustan los videojuegos. Mucha acción y tomar decisiones morales. Lo mejor de la vida.

2. **Bayonetta (Multi)**
Hay juegos que evolucionan un género y juegos que lo revolucionan. ‹Bayonetta› es uno de esos que marcan un punto de inflexión.

3. **Bioshock 2 (Multi)**
‹Bioshock› es uno de esos juegos que lo tiene todo. Ambientación, acción, profundidad y una historia que vale la pena contar. De lo mejorcito.

4. **Tatsunoko vs. Capcom (Wii)**
Nuestro combo Ryu y Ken The Eagle es imbatible, pero lo bueno de este juego es que siempre puedes demostrarnos que nos equivocamos, en el online.

5. **AstroBoy (Wii/PS2)**
Nos ha podido la nostalgia y Astro Boy es un juego que llama mucho a ella. Además, ese componente de vieja escuela a lo ‹R-Type› que han añadido ha terminado por engancharnos del todo. Mejor a dos jugadores.

Retrato Robot

Ethan Mars

▶ **EDAD:** Treinta y tantos, aunque últimamente ha envejecido más que Guardiola en el banquillo del Barça.

▶ **APARIENCIA:** Corriente y moliente: buena presencia pequeño burguesa y sin rasgos distintivos destacados.

▶ **HISTORIAL PERSONAL:** Arquitecto de prestigio y con una buena vida social y familiar, Ethan Mars cae en una depresión de caballo tras la muerte de uno de sus hijo. Al intentar salvarle, Ethan también sufre un accidente que le sume en un coma. Al despertar, su mujer se separa y le deja al cuidado de su otro hijo, Shaun, que desaparece sin dejar rastro. Todas las sospechas recaen en el temible Asesino del Origami.

▶ **HOBBIES:** ¿Estás de guasa? Bastante tiene con lo que tiene el hombre.

▶ **FUTURO:** Tan oscuro y taciturno como el de los escenarios por los que se mueve en «Heavy Rain», arrastrando cual alma en pena su profundo sentimiento de culpa. Su personaje, el primero que conoceremos, es el más vulnerable pero también el más tenaz de esa fascinante trama de cine negro de la última maravilla de Sony. Aunque no tenga superpoderes ni glamour mediático, quizá sea el más "humano" y profundo de los 82 que han pasado por este retrato robot.

Te lo dice Galibo ...

Las 2D atacan de nuevo

Hoy en día es más difícil que antes hacer un juego en 2D. La tecnología ha mejorado una barbaridad y tenemos consolas muchísimo más potentes que las de antaño, pero ya quedan pocos equipos de personas que sepan trabajar bien en dicho formato. Eso, por no mencionar las reticencias de las propias distribuidoras y el elemento en contra de la prensa cateta, que si algo no es en tres dimensiones, se creen que es un defecto. Por eso un título como «Muramasa: Demon Blade» tiene doble mérito. No solo es un juego en 2D de belleza fascinante, es que también ha conseguido el rarísimo logro de llegar a ser distribuido en nuestro bendito país, a pesar de que no adora al polígono como su único y pagano dios. Yo creo que las 2D, aunque siguen marginadas y minoritarias, están empezando a resurgir poco a poco. Cierto sector de jugadores muy veteranos siente nostalgia por aquellos juegos de antaño, a base de sprites, que llenaron las horas de ocio de su juventud. En Wii se han editado muchas chuminadas, pero «Muramasa: Demon Blade» es definitivamente un señor juegazo que ya les gustaría catar a los usuarios de Xbox 360 y PS3.



Juego Online del mes

Si eres un aficionado a la moda retro y te has criado con consolas de Nintendo, seguro que conocerás «Excite Bike», el clásico arcade de motos de NES.

Gracias al servicio de descarga de Nintendo, WiiWare, ahora puedes disfrutar de una nueva versión de este juego adaptada a los tiempos que corren, con gráficos en 3D y un montón de circuitos nuevos, donde demostrar tu dominio a lomos de una moto de trial, mientras compites con hasta tres amigos o contra la máquina. Además, el juego incluye un editor de circuitos que te permitirá hacer tus propias pistas o descargar las creaciones de otros usuarios. Una joyita.



Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda.
28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com



PSP GO PACK1

Una completa gama de accesorios para tu PSP Go

El nuevo pack Big Ben para PSP Go incluye todos los accesorios que necesitas para vestir tu nueva PSPGo de la mejor manera y necesitarás de protección extra si estás acostumbrado a llevarla siempre contigo. Esta nueva serie de accesorios está pensado también para aquellas personas que se muevan en coche, ya que incluye un cargador de mechero que te salvará del apuro si te quedas sin batería a medio camino. El PSP Go Pack1 de Herederos de Nostromo se completa con packs con una bolsa un protector de pantalla que evitará que se ralle o las molestas huellas dactilares, el cargador de coche, dos cajas organizadoras con las que tener todos los accesorios de tu PSP Go ordenados y controlados, una correa para llevar la consola al cuello y un cable USB con el que podrás pasar contenidos multimedia del ordenador a tu PSP Go de forma rápida y sencilla.

PACK COSMO DSI

Protección para tu Nintendo DSi

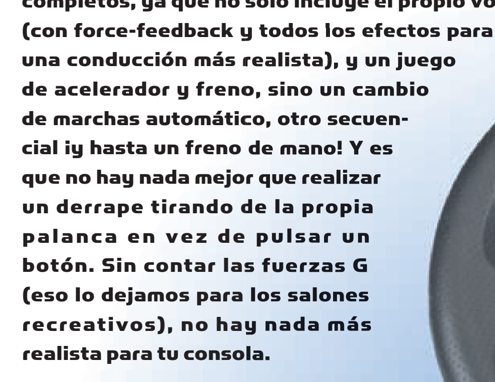


Si tienes una Nintendo DSi o estás pensando en hacerte con una, entonces asegúrate de protegerla bien. Para ello, Dertech lanza un nuevo pack adaptado perfectamente a este nuevo modelo, que no sólo evitará que se ralle o la salvará de un golpe mortal, sino que además es muy colorida. Con la carcasa te asegurarás de que la lente de la cámara de fotos externa de DSi no se ralle, gracias a la tapa que incluye. El pack se compone de una bolsa de neopreno, una carcasa transparente, un protector de pantalla, un lápiz metálico extensible, una gamuza de limpieza, una correa de cuello y una correa bandolera. Ya puedes salir a la calle sin miedo de que tu consola sufra ningún desperfecto.

ULTIMATE SPEEDRACER PARA PS3

La conducción más realista en una consola

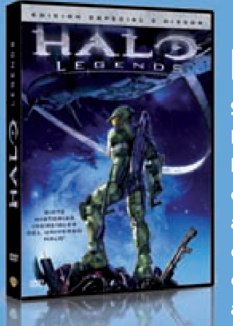
Sí, es posible que jugar a un título de conducción, por mucho que se trate de un simulador, no nos parezca suficientemente real, ni siquiera con los gráficos que tenemos hoy en día. Sin embargo, esto ocurre porque, cuando nos ponemos a echar unas carreras, tenemos un mando entre las manos y lo que hacemos, en el fondo, es pulsar botones. Si te ha ocurrido esto alguna vez es porque no has probado un buen volante, y el que os presentamos hoy, el Ultimate SpeedRacer para PS3 de Ardistel es de los más completos, ya que no sólo incluye el propio volante (con force-feedback y todos los efectos para una conducción más realista), y un juego de acelerador y freno, sino un cambio de marchas automático, otro secuencial iy hasta un freno de mano! Y es que no hay nada mejor que realizar un derrape tirando de la propia palanca en vez de pulsar un botón. Sin contar las fuerzas G (eso lo dejamos para los salones recreativos), no hay nada más realista para tu consola.





HALO LEGENDS

El universo de «Halo» como nunca lo habías visto



Si eres un apasionado de las aventuras que rodean al Jefe Maestro lo más seguro es que ya te estés relamiendo los labios con el próximo «Halo Reach» o hayas leído algunas de las novelas que han salido publicadas. Pero para ir abriendo boca puedes deleitarte con el trabajo realizado en Halo Legends, una serie de cortos de animación, de los que los usuarios de Xbox Live pudieron disfrutar de un adelanto, y que al estilo de Animatrix nos cuentan breves historias acerca de este atractivo mundo. Cada uno de los cortos ha sido creado por un estudio de animación japonés distinto y de prestigio, y el resultado es fantástico, capturando perfectamente la esencia que implantó Bungie a su juego y ampliándolo considerablemente.

Megaconsolas

¡EN DIGITAL!

Por fin tu revista Megaconsolas en versión digital

La encontrarás en

www.elcorteingles.es

en la sección Videojuegos











¡Y mucho más!

www.megaconsolasdigital.com